Mephisto®
from Saitek

Junior Master Chess

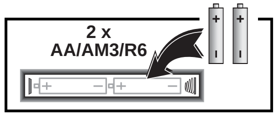
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by Kasparov World Champion

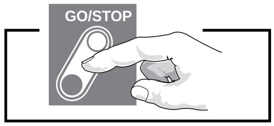
QUICK START

To play a game right away, without reading the entire manual first, simply follow these steps!

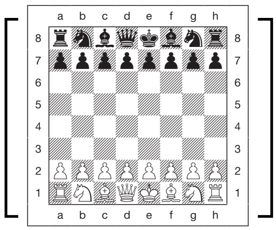
1 Insert two "AA" (AM3/R6) batteries into the computer, making sure to observe the correct polarity.



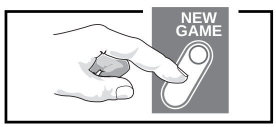
2 Press **GO/STOP** to turn the computer on. If the unit doesn't respond, reset it as described in Section 1.1.



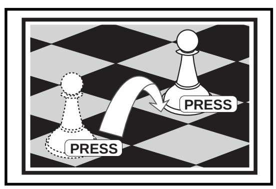
3 Set up the chess pieces in the initial starting position for a new game, with the White pieces closest to you, as shown in this diagram.



4 Press **NEW GAME** to reset the computer.

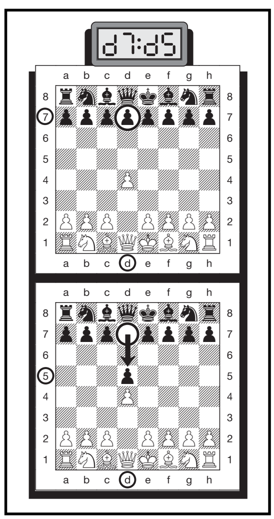


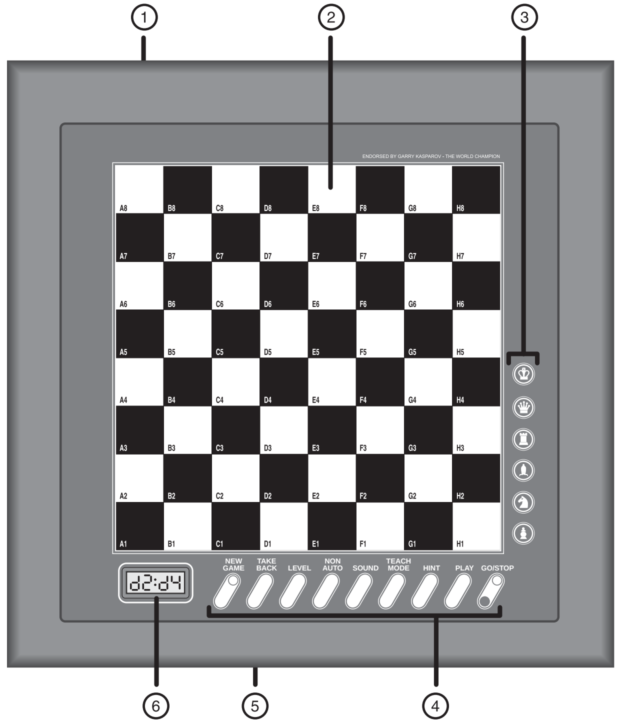
5 Enter moves by making them on the board, pressing the chess pieces down gently on the **from** and **to** squares for each move.



6 As soon as the computer makes a move, that move is displayed, with the **from** square flashing. Press the computer's piece down on the flashing **from** square (Square d7 in this example), and the display now flashes the **to** square. Press down on the flashing **to** square (d5, here) to complete the computer's move. That's all there is to it!

Make your next move as described above.
*Press **GO/STOP** at any time to turn the computer off. Enjoy your game!*





KEYS AND FEATURES

1. **BATTERY COMPARTMENT:** In base of unit. Uses two "AA" (AM3/R6) alkaline batteries.
2. **SENSORY CHESSBOARD:** Each square contains a sensor that automatically registers piece movement.
3. **PIECE SYMBOL KEYS:** Used to verify positions and select Teach Modes. Also used for pawn promotions.
4. **GAME KEYS**
   - **NEW GAME:** Press to reset for a new game.
   - **TAKE BACK:** Press to take back the last individual move made. You may take back two individual moves, or a move for each side.
   - **LEVEL:** Press to enter Level Mode.
   - **NON AUTO:** Press to enter Non Auto Mode, which allows moves to be entered manually.
   - **SOUND:** Press to turn the sound on and off.
   - **TEACH MODE:** Press to enter Teach Mode.
   - **HINT:** Press and hold down to get a suggested move.
   - **PLAY:** Press to change sides with the computer; press while the computer is thinking to force it to move.
   - **GO/STOP:** Press to turn the computer on and off. Current position is retained in memory when turned off.
5. **ACL (Reset):** In base of unit. Used to eliminate static discharge after inserting new batteries.
6. **DISPLAY WINDOW:** Used to show moves, information, and chess clocks. Also used to select playing levels and Teach Modes, and to verify pieces.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION

Welcome to the wonderful world of computer chess! Whether you're just starting to learn about chess or you've already discovered this great game, you're going to benefit from your new chess computer in so many ways! A unique combination of opponent and tutor, this computer is always willing to play, whenever you are! The *Quick Start* at the front of the manual is meant to get you started right away, and you'll find more details on game operation in Section 1. After familiarizing yourself with the basics, go on to explore the rest of the manual—and you'll soon discover a variety of other special features and exciting game options!

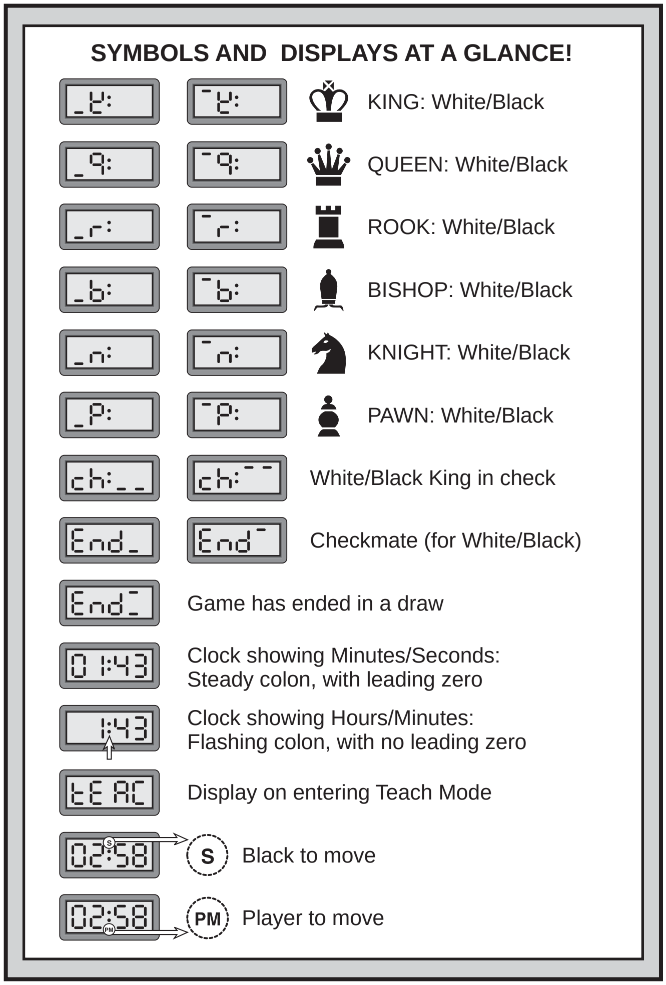
By the way, your computer knows and follows all popular rules of chess—and you can be sure that it will never cheat! For those who haven't played before, we have included a brief overview of the rules to get you started. For more detailed information, why not visit your local library, where you're sure to find lots of interesting chess books!

1. LET'S GET STARTED!

1.1 First, Install the Batteries

Your chess computer runs on two "AA" (Type AM3/R6) batteries. Insert the batteries into the compartment in the base of the unit, as shown in the *Quick Start*. Use fresh alkaline batteries for longer battery life (up to 200 hours)!

Turn the computer on by pressing **GO/STOP**, and a beep will signal that the game is ready to play. If the computer should fail to respond (static discharge can sometimes cause it to lock up), use a paper clip or another sharp object to press down into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This will reset the computer.



1.2 Ready to Play? Here's How to Move!

Okay, it's time to start a game! It's so easy—just follow these steps:

a. Press **GO/STOP** to turn the computer on, if you haven't already done so.
b. Press **NEW GAME** to reset the computer for a new game of chess. Set up the pieces in their starting positions, with the White pieces nearest to you, as shown in the *Quick Start*.
c. To make a move, lightly press down on the piece you want to move until you hear a beep—the sensory board will recognize your piece automatically, and the display will show the square that was pressed.
d. Take that piece and gently press it down on the square you are moving **to**. You'll hear a second beep as the computer confirms the move. You've just made your first full move of the game! Next, it's the computer's turn to move for Black.

At the start of a game, the computer will often move instantly because it is playing from memory, using its built-in "book" of opening moves. For details, see Section 2.9.

1.3 Now It's the Computer's Turn

When the computer moves, it beeps and displays its move, with the **from** square flashing. Press the indicated piece down on the flashing **from** square until you hear a beep. The display now flashes the square the piece is moving **to**. Move that same piece to the indicated **to** square and press it down to complete the computer's move. And it's your turn again…

Please be aware that the following may sometimes occur **while the computer is thinking**:

- *Game keys may need to be pressed down for two to three seconds before the computer responds.*
- *The clock display may occasionally skip a few seconds, and the duration between consecutive seconds may appear to be uneven. Game play will not be affected.*

1.4 Change Your Mind? Take Back!

When you're playing chess against this computer, nothing is "set in stone"—you can change your mind or decide to play a different move whenever you want! You can take back two individual moves, or one move for each side.

To take back the last move played, press **TAKE BACK**. The display will show the move to be taken back, with the original **to** square flashing. Press the piece down on that square. You now see the piece symbol, the color symbol, and the square that piece came **from**. Press the piece down on the flashing **from** square to finish the take-back.

If the move taken back was a capture, the computer reminds you to put the captured piece back on the board by displaying the piece type and color, along with the location. Press this piece down on the indicated square. To take back another move, press **TAKE BACK** again. To continue the game, either make your next move or press **PLAY** to have the computer move next.

1.5 Game Over? Why Not Play Again!

Whenever you finish a game (or if you give up on your current game), it's easy to start over again! Press **NEW GAME**, and the computer will reset itself, putting all the pieces back in their initial positions. The same playing level will be in effect, but you can change it if you'd like, as explained in Section 3.

IMPORTANT: *Pressing **NEW GAME** clears the current game from memory—be careful not to press this key by mistake!*

1.6 Too Easy/Hard? Change the Level!

Your computer offers 64 levels of skill, each of which corresponds to one of the 64 board squares—making level selection so easy! Together with the built-in Teach Modes, you have a choice of 768 level setting combinations!

For complete details on all the playing levels, along with instructions on selecting levels, see Section 3.

2. ADDITIONAL BASIC FEATURES

2.1 Whose Move? Check the Display!

You can always tell at a glance if the computer is currently thinking, and which side is to move! Whenever it's your turn to move, "PM" appears in the display. When Black is to move, you'll see "S" in the display.

Although this is pretty straightforward during "normal" game play, where you are White and the computer is Black, we've included the following clarifications to help you with certain special situations:

- *When you switch sides with the computer, so that you play Black and the computer plays White: Both "PM" and "S" will be displayed when it is your turn to move for Black, and neither one will be displayed when it is the computer's turn to move for White.*
- *When Non Auto Mode is in effect: Both "PM" and "S" will be displayed when it is Black's turn to move, and "PM" alone will be displayed when it is White's turn to move.*

For information on switching sides, see Section 2.6.; for details on Non Auto Mode, see Section 4.2.

2.2 Special Chess Moves

Captures: To capture, press down lightly on the piece you want to move, take the captured piece off the board, and press your piece down on the square of the captured piece.

En Passant: In an en passant capture, the computer reminds you to remove the captured pawn from the board by flashing the pawn's location in the display. Press down on the captured pawn before removing it from the board.

Castling: The computer automatically recognizes castling after the King is moved. After you have pressed the King down on its **from** and **to** squares, the computer displays the Rook's move, with the **from** square flashing. Press down on this square, and the display flashes the square the Rook should move **to**. Press down on the Rook's **to** square to complete the move.

Pawn Promotion: When you promote a pawn, first press your pawn down on the **from** square, as usual. The computer will flash the **from** square and the symbol for the Queen, along with the clock display. You now have two choices: *(a) To promote to a Queen,* simply complete your move by pressing your pawn down on the **to** square. The promotion will take place automatically. *(b) To underpromote to a Knight, Bishop, or Rook,* press the **PIECE SYMBOL KEY** for your desired promotion piece (♞, ♝, or ♜). That symbol will be displayed, and pressing your pawn down on the **to** square will complete your move. When promoting, always remember to change your piece on the board! ***When the computer promotes a pawn,*** the display first shows its move, as usual, with the **from** square flashing. Press the **from** square, and you'll see the symbol for the computer's

promoted piece, along with the flashing **to** square. Simply press down on the **to** square, change the computer's piece on the board, and continue your game!

2.3 Illegal Moves

Your computer will never accept an illegal move! If you try to make one, you'll hear a beep and the display will alternate between showing the **from** square and the time. Either move that same piece to another square, or press the piece back down on its original **from** square and move a different piece.

If you don't move the computer's piece correctly, you'll also hear an error beep. This means that you are either moving the wrong piece, or moving the computer's piece to the wrong square. Check the display and make the move again.

If you press down on a piece and the **from** square is displayed, but you decide not to make that move, simply press down on that same square again to cancel. Then make another move. If you change your mind after entering your whole move, take the move back as described in Section 1.4.

Caution: Be careful when playing with the sound turned off, since you won't be able to hear the error beeps!

2.4 Check, Mate, and Draw

Check: When a King is in check, the computer first displays the move as usual. After the move is made, the display alternates between the time and ch:_ _ (if White is in check) or ch:¯ ¯ (if Black is in check).

Checkmate: When a game ends in checkmate, the display flashes End_ (if White has won) or End¯ (if Black has won).

Draws: The computer recognizes draws by stalemate and immediate three-fold repetition. After a draw has occurred, the display will flash End=, along with the drawing move.

2.5 Interrupting the Computer's Search

Think the computer is taking too long to move? No problem—you can interrupt it any time! Simply press **PLAY** while the computer is thinking, and it will stop and make the move it is currently considering.

This feature can come in handy for those of you who are impatient—especially when using Fixed Depth Levels C6 and higher, where the computer can occasionally take an hour or more to make its move.

2.6 Changing Sides with the Computer

To change sides with the computer, press **PLAY** when it's your turn to move—and the computer will make the next move for your side. Change sides as often as you wish!

Want the computer to play the first move for White at the start of a new game? Press **NEW GAME** to reset the computer, and then press **PLAY**!

Want to watch the computer play chess against itself? Press **PLAY** after each move—and watch as the computer plays for both sides of the board, one move after another. Study its strategies, and you might improve your own game!

When you switch sides with the computer, so that you are playing Black and the computer is playing White, the "side to move" indications will be shown as follows: Both "PM" and "S" will be displayed when it is your turn to move for Black, and neither one will be displayed when it is the computer's turn to move for White.

2.7 Need Help? Ask for a Hint!

It's easy to get assistance from the computer whenever you need it. On your turn, simply press and hold down **HINT**, and the computer will display a move suggestion!

*Note that pressing and holding **HINT** repeatedly may give you more than one suggested move in certain positions. The computer may take a few seconds to display a hint especially in complicated position.*

2.8 Chess Clocks

Your computer contains a built-in chess clock that keeps track of the time, with a four-digit display showing the total elapsed time for the side to move (computer or player) while that side is thinking. Here's an easy way to differentiate between the time displays at a glance:

- *For the first hour, the display will show **MM:SS** (Minutes:Seconds), with a **steady** colon in the middle and a **leading zero**.*
- *If the total elapsed time exceeds one hour, you'll see **HH:MM** (Hours:Minutes), with a **flashing** colon in the middle and **no leading zero**.*

Please also note the following points in regard to the chess clocks:

- *The clocks will stop in certain situations, such as when moves are taken back, or when levels are changed or verified. In these cases, the times are retained in memory, and the clock resumes when play is continued.*
- *Occasionally, while the computer is thinking, the display may skip a few seconds, or the duration between consecutive seconds may appear to be uneven. Your game will not be affected.*

2.9 Built-In Openings

At the beginning of a game, the computer will often move instantly on many levels. This is because it is playing from memory, using its own built-in "book" of opening chess moves, which includes most major openings. If the current board position is in its book, the computer will play a response to that position automatically, instead of having to think about the move!

2.10 Auto Power Down

Whenever it's your turn to move and you haven't made a move or pressed a key for 20 minutes, the computer will automatically turn itself off to conserve batteries. To continue your game, press **GO/STOP** to turn the unit back on. *Note that the computer will not turn itself off while it is thinking.*

2.11 Game Memory

If you want to interrupt your game for any reason, you may do so by pressing **GO/STOP**. Play is then suspended, and the computer will store your current position for up to two years (with fresh alkaline batteries). When you switch back on again, simply continue right where you left off!

3. THE PLAYING LEVELS

With 768 level settings to choose from (incorporating the Teach Modes), you can definitely learn and grow with this chess computer! When you set the level, keep in mind that the more time the computer has to think about its moves, the stronger and better it plays—just like a human player!

---

*Please refer to **"A QUICK AND EASY GUIDE TO LEVEL SELECTION!"** for an overview of all the levels.*

As shown in the Level Selection Chart, each playing level corresponds to one of the 64 board squares. The levels are categorized into three different groups: ***Fun Levels*** (Squares A1-B8), ***Fixed Depth Levels*** (Squares C1-D8), and ***Casual Levels*** (Squares E1-H8). On the higher levels, the computer thinks more deeply and becomes a progressively more challenging opponent. The highest level in each of the groups produces the best moves the computer can make within the constraints of that particular level setting. Experiment a little—start out with some of the lower level settings, and advance to the more difficult levels as your skills grow!

Note that on some of the higher levels, the computer may take a long time to complete its search. If you want to force the computer to stop thinking and make a move, simply press **PLAY** at any time.

Press **LEVEL** to enter Level Mode, and the current level is shown, with the display alternating between the Level Square and the Level Name. As an example, Level A4 (Fun Level 4) displays as L:A4 and Fu 4. To change the level, simply press a board square (using the Level Selection Chart as a guide), and that level will be displayed. Press **LEVEL** again to exit Level Mode, with your newly selected playing level in effect.

Other important points to remember regarding levels:

- *If you press **LEVEL** to verify the level, but you don't want to change levels, press **LEVEL** again to exit without making any changes.*
- *You can use **LEVEL** to check the playing level while the computer is thinking, but you cannot change the level until it's your turn to move.*
- *Pressing **NEW GAME** resets the computer and retains the current playing level.*

3.1 Fun Levels (Squares A1-B8)

LEVEL SQUARE	ALTERNATING DISPLAY	LEVEL SQUARE	ALTERNATING DISPLAY
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu16

If you are a novice or beginning player, the Fun Levels are especially for you—they'll give you the opportunity to beat the computer for a change! Here, the computer does not exhaustively search for the best available move, as you would normally expect. Instead, it disregards scores and uses a strong randomizer to deliberately weaken play—which causes it to sometimes make moves that are not necessarily the best it has found. This variability makes the computer prone to some very human errors in judgment. Beat the computer by capitalizing on its mistakes, and you may soon discover that you can win games against friends in the same manner! The Fun Levels start out easy and get a little stronger as they go, allowing you to strengthen your playing abilities along the way.

3.2 Fixed Depth Levels (Squares C1-D8)

LEVEL SQUARE	SEARCH DEPTH	ALTERNATING DISPLAY
C1	1 ply	L:c1 / Fd 1
C2	1 ply+	L:c2 / Fd 2
C3	1 ply++	L:c3 / Fd 3
C4	2 ply	L:c4 / Fd 4
C5	2 ply+	L:c5 / Fd 5
C6	2 ply++	L:c6 / Fd 6
C7	3 ply	L:c7 / Fd 7
C8	3 ply+	L:c8 / Fd 8
D1	3 ply++	L:d1 / Fd 9
D2	4 ply	L:d2 / Fd10
D3	4 ply+	L:d3 / Fd11
D4	4 ply++	L:d4 / Fd12
D5	5 ply	L:d5 / Fd13
D6	5 ply+	L:d6 / Fd14
D7	5 ply++	L:d7 / Fd15
D8	6 ply	L:d8 / Fd16

On the Fixed Depth Levels, the computer's search depth is limited to a certain number of moves, or ply. A "ply" is an individual move, or a move for either side. For example, on Level C1, the computer searches to a depth of one ply, and thus looks ahead only one individual move. On this level, therefore, it will often overlook a mate in one. This produces weaker play, giving beginners a better chance of beating the computer! Use these levels to sharpen your skills—as you conquer each level, graduate to the next!

The levels marked with plus signs (+ and ++) indicate small, incremental jumps in the search depth. On these levels, the computer will look ahead that particular number of ply, plus *a few extra moves* (+), or *a few more selected extra moves* (++).

Note that the computer may take a long time to move on some of the Fixed Depth Levels. On Levels C6 and above, for instance, it might not be unusual for the computer to think

A QUICK AND EASY GUIDE TO LEVEL SELECTION!

1. 

Press LEVEL to enter Level Mode.

2. **Next, select your level, using the chart on the right. Simply locate your level square and press down on the square to select and display that level.**

   For example: To select Level G2 (with an average computer response time of 25 seconds per move), press Square G2. The display will alternate between L:G2 and 00:25.

   L:G2

   00:25

3. 

Finally, press LEVEL again to exit Level Mode. *Now you can start playing on your newly selected level!*

Fun Level 8 Fu 8 A8	Fun Level 16 Fu 16 B8	3+ ply search Fd 8 C8	6 ply search Fd 16 D8	8 sec. per move 00:08 E8	16 sec. per move 00:16 F8	55 sec. per move 00:55 G8	15 min. per move 15:00 H8
Fun Level 7 Fu 7 A7	Fun Level 15 Fu 15 B7	3 ply search Fd 7 C7	5++ ply search Fd 15 D7	7 sec. per move 00:07 E7	15 sec. per move 00:15 F7	50 sec. per move 00:50 G7	10 min. per move 10:00 H7
Fun Level 6 Fu 6 A6	Fun Level 14 Fu 14 B6	2++ ply search Fd 6 C6	5+ ply search Fd 14 D6	6 sec. per move 00:06 E6	14 sec. per move 00:14 F6	45 sec. per move 00:45 G6	6 min. per move 06:00 H6
Fun Level 5 Fu 5 A5	Fun Level 13 Fu 13 B5	2+ ply search Fd 5 C5	5 ply search Fd 13 D5	5 sec. per move 00:05 E5	13 sec. per move 00:13 F5	40 sec. per move 00:40 G5	5 min. per move 05:00 H5
Fun Level 4 Fu 4 A4	Fun Level 12 Fu 12 B4	2 ply search Fd 4 C4	4++ ply search Fd 12 D4	4 sec. per move 00:04 E4	12 sec. per move 00:12 F4	35 sec. per move 00:35 G4	4 min. per move 04:00 H4
Fun Level 3 Fu 3 A3	Fun Level 11 Fu 11 B3	1++ ply search Fd 3 C3	4+ ply search Fd 11 D3	3 sec. per move 00:03 E3	11 sec. per move 00:11 F3	30 sec. per move 00:30 G3	3 min. per move 03:00 H3
Fun Level 2 Fu 2 A2	Fun Level 10 Fu 10 B2	1+ ply search Fd 2 C2	4 ply search Fd 10 D2	2 sec. per move 00:02 E2	10 sec. per move 00:10 F2	25 sec. per move 00:25 G2	2 min. per move 02:00 H2
Fun Level 1 Fu 1 A1	Fun Level 9 Fu 9 B1	1 ply search Fd 1 C1	3++ ply search Fd 9 D1	1 sec. per move 00:01 E1	9 sec. per move 00:09 F1	20 sec. per move 00:20 G1	1 min. per move 01:00 H1
FUN LEVELS		FIXED DEPTH LEVELS		CASUAL LEVELS			

For more details, see Section 3.

for an hour or more. Please be assured that this is normal for these particular levels! To interrupt the computer and force it to make a move, simply press ***PLAY****.*

3.3 Casual Levels (Squares E1-H8)

LEVEL SQUARE	*TIME PER MOVE*	*ALTERNATING DISPLAY*
E1	1 second	L:E1 / 00:01
E2	2 seconds	L:E2 / 00:02
E3	3 seconds	L:E3 / 00:03
E4	4 seconds	L:E4 / 00:04
E5	5 seconds	L:E5 / 00:05
E6	6 seconds	L:E6 / 00:06
E7	7 seconds	L:E7 / 00:07
E8	8 seconds	L:E8 / 00:08
F1	9 seconds	L:F1 / 00:09
F2	10 seconds	L:F2 / 00:10
F3	11 seconds	L:F3 / 00:11
F4	12 seconds	L:F4 / 00:12
F5	13 seconds	L:F5 / 00:13
F6	14 seconds	L:F6 / 00:14
F7	15 seconds	L:F7 / 00:15
F8	16 seconds	L:F8 / 00:16
G1	20 seconds	L:G1 / 00:20
G2	25 seconds	L:G2 / 00:25
G3	30 seconds	L:G3 / 00:30
G4	35 seconds	L:G4 / 00:35
G5	40 seconds	L:G5 / 00:40
G6	45 seconds	L:G6 / 00:45
G7	50 seconds	L:G7 / 00:50
G8	55 seconds	L:G8 / 00:55
H1	1 minute	L:H1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H5 / 05:00

H6 .... 6 minutes .... L:H6 / 06:00
H7 .... 10 minutes .... L:H7 / 10:00
H8 .... 15 minutes .... L:H8 / 15:00

The Casual Levels allow you to control the computer's strength by limiting the time it has to think for each move. When you choose one of these levels, you are selecting the computer's response time per move. As the levels go up, the computer becomes stronger—and the more time you give the computer, the better it will play!

Note that in the opening and endgame, the computer tends to play faster.

4. SPECIAL MODES TO EXPLORE

4.1 Verify Mode

*See **"IT'S EASY TO VERIFY PIECES!"** for a step-by-step example of using Verify Mode.*

If you should knock over the chess pieces or if you think your board position may be incorrect, the computer can verify all the piece locations for you!

When it's your turn, press one of the **PIECE SYMBOL KEYS**. The computer will show the symbol for that piece, along with the square location of the first piece of that type. Press that same **PIECE SYMBOL KEY** repeatedly to see the board locations of all pieces of that same type. All the White pieces (_) are shown first, and then all the Black pieces (‾). When there are no more pieces of that type, the computer will sound a double beep and show two dashes (e.g., _b:_ _ if there are no more Bishops on the board). It will then return to your previous game display.

To verify other pieces, repeat the same steps using the other **PIECE SYMBOL KEYS**. When you're finished, simply make your next move.

Note that the computer will exit Verify Mode automatically if no keypresses are made for about three seconds.

4.2 Non Auto Mode

Normally, the computer automatically answers with a countermove whenever you enter a move. If you press **NON AUTO** to enter Non Auto Mode, however, you can enter any number of moves one by one, without allowing the computer to answer! This special feature can be used in a number of different ways:

- *Play through master chess games. Press **PLAY** to see what the computer would do in any position!*
- *Study opening book lines by entering them manually.*
- *Replay to any board position for further study.*
- *Play chess against a friend, with the computer acting as referee. It will monitor your game, checking all moves for legality and keeping track of the time for both sides! If you should need help with a move, press **PLAY** and the computer will make the next move for your side. After the computer has moved, Non Auto Mode remains in effect, and you can continue your game!*

IT'S EASY TO VERIFY PIECES!

1. Press **NEW GAME** and set up the pieces in the initial starting position.
2. Press **ROOK**. _r:A1
   Display: White Rook on Square A1.
3. Press **ROOK** again. _r:H1
   Display: White Rook on Square H1.
4. Press **ROOK** again. ‾r:A8
   Display: Black Rook on Square A8.
5. Press **ROOK** again. ‾r:H8
   Display: Black Rook on Square H8.
6. Press **ROOK** again. _r:_ _ *Display: No more Rooks.* Repeat for any other piece! To continue, make the next move.

For more details, see Section 4.1.

To exit Non Auto Mode and return to normal game play at any time, press **NON AUTO** again. A double beep will verify that this mode has been cancelled. Note that Non Auto Mode is also automatically cancelled whenever you press **NEW GAME**.

Note: When Non Auto Mode is in effect, the "side to move" indications will be shown as follows: Both "PM" and "S" will be displayed when it is Black's turn to move, and "PM" alone will be displayed when it is White's turn to move.

4.3 Teach Mode

*See **"AN OVERVIEW OF THE TEACH MODES"** for a chart of all 11 Teach Modes. Plus, see **"SELECTING A TEACH MODE GAME!"** for an illustrated example!*

Your computer offers 11 Teach Modes, which allow you to study basic moves and master the tactics of the individual chess pieces, one by one! For each Teach Mode game, the only pieces on the board will be Pawns, Kings, and your choice of one or two selected piece types. This allows beginners to concentrate on one or two pieces at a time, without losing focus and being distracted by other pieces on the board! More developed players can use the Teach Modes to practice using selected combinations.

Whenever it's your turn to move, follow these steps to select one of the Teach Mode games:

a. Press **TEACH MODE**. The display shows tEAC.
b. Press one or two of the **PIECE SYMBOL KEYS**, depending on which piece(s) you would like to study. The display will show the selected piece(s) as the keys are pressed. The Teach Modes Chart in this section shows all the different piece combinations, and the keys you should press to select them.

SELECTING A TEACH MODE GAME!

Here, we'll choose to study Bishops and Rooks. *Remember that Pawns and Kings are always on the board.*

tEAC — 1. Press **TEACH MODE**.

tE_b — 2. Press **BISHOP**. *Bishops added. On the board: Pawns, Kings, Bishops.*

tEbr — 3. Press **ROOK**. *Rooks added. On the board: Pawns, Kings, Bishops, Rooks.*

4. Press **TEACH MODE** again. The computer resets for a new game, with only Pawns, Kings, Bishops, and Rooks on the board—be sure to set up only those pieces!

For more details, see Section 4.3.

c. After making your piece selection(s), press **TEACH MODE** again. The computer will reset for a new game, using only the pieces you have chosen. Remember to set up only those pieces on the board!

Please also note the following regarding the Teach Modes:

- *If you press more than two **PIECE SYMBOL KEYS**, only the last two pieces displayed will be selected when you press **TEACH MODE** to start the game.*
- *If no **PIECE SYMBOL KEY** is pressed in step (b) above, pressing **TEACH MODE** again will exit Teach Mode and return you to your previous game.*
- *To exit Teach Mode and return to a standard, 32-piece game at any time, press **NEW GAME**.*

AN OVERVIEW OF THE TEACH MODES

To Study…	*Press*	*Display*
Pawns+Kings	King	tE_P
Pawns+Kings+ Knights	Knight	tE_n
Pawns+Kings+ Bishops	Bishop	tE_b
Pawns+Kings+ Rooks	Rook	tE_r
Pawns+Kings+ Queens	Queen	tE_9
Pawns+Kings+ Knights+Bishops	Knight + Bishop	tEnb
Pawns+Kings+ Knights+Rooks	Knight + Rook	tEnr
Pawns+Kings+ Knights+Queens	Knight + Queen	tEn9
Pawns+Kings+ Bishops+Rooks	Bishop + Rook	tEbr
Pawns+Kings+ Bishops+Queens	Bishop + Queen	tEb9
Pawns+Kings+ Rooks+Queens	Rook + Queen	tEr9

5. TECHNICAL DETAILS

5.1 The ACL Function

Computers can sometimes "lock up" due to static discharge or various other electrical disturbances. If this should happen, use a pin or another sharp object to press into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This resets the computer.

5.2 Care and Maintenance

Your chess computer is a precision electronic device, and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Remove the batteries before cleaning the unit, and do not use chemicals or liquids to clean it, as they may damage the plastic.

Weak batteries should be replaced promptly, since they can leak and damage the computer. Please also note the following regarding the use of batteries: ***Use only alkaline or zinc carbon batteries. Do not mix different types of batteries or new and used batteries. Do not recharge non-rechargeable batteries. Use only the recommended batteries or equivalent. Be sure to observe the correct polarity when inserting batteries. Remove worn out batteries from the unit promptly. Do not short circuit the supply terminals.***

5.3 Technical Specifications

Keys:	15
LCD Display:	Viewing area 18 x 9 mm
Sound:	Piezo-electric buzzer
Batteries:	2 "AA" (AM3/R6) cells ⎓
Battery Life:	200 hours (new alkalines)
Dimensions:	239 x 239 x 20 mm

Please retain this information for future reference.

Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

CONDITIONS OF WARRANTY

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
4. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
5. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
6. IMPORTANT: To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
7. This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

Information for Customers in the United States:

FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference, and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

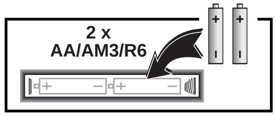
Saitek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

TROUBLESHOOTING GUIDE

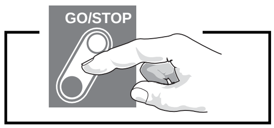
SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
The computer doesn't react, or "freezes" during your game.	• Batteries are not inserted properly. • Batteries are weak or bad. • Static discharge or an electrical disturbance has caused a lock-up.	• Insert batteries as shown in the *Quick Start.* • Replace the batteries. • Press into the hole marked **ACL**, as described in Section 1.1.
The display is dim.	• Batteries are weak.	• Replace the batteries.
The computer won't play a move.	• Non Auto Mode may be in effect. • You may be on a level where the computer thinks for a long time.	• The computer only responds automatically if Non Auto Mode is **off** (see Section 4.2). • Check the level (see Section 3). To interrupt the computer's search, press **PLAY**.
The computer won't accept your move.	• Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King in check? Did you move the Rook first when castling? Are you moving to an illegal square? • The computer is thinking. • You have entered the computer's last move incorrectly (pressed the wrong **from** or **to** square).	• Make sure that you are familiar with the rules. Use **TAKE BACK** to reconstruct the last move that was made. • To interrupt the computer, press **PLAY**. • Check the displayed move. Press the correct square to complete the computer's move.
The computer seems to be making illegal or irrational moves.	• The computer has made a special move (en passant, castle, pawn promotion). • Your board position is incorrect. • You may be on a Fun Level, where the computer deliberately weakens play.	• Review the chess rules. Use **TAKE BACK** to reconstruct the last move. • Verify the board (see Section 4.1). • Check the level (see Section 3).
The computer is silent.	• The **SOUND** key has been pressed to turn the sound off.	• Press **SOUND** again to turn the sound back on.
The clock is displayed while verifying pieces.	• The computer exits Verify Mode if no keys are pressed for about 3 seconds.	• Start verifying again by pressing one of the **PIECE SYMBOL KEYS**.
The display skips seconds, or the time between seconds seems uneven.	• This can sometimes occur *while the computer is thinking.*	• Your game will not be affected.
There is no response when a key is pressed.	• This can sometimes occur *while the computer is thinking.*	• Hold the key down for 2 to 3 seconds, until the computer responds.
The computer turns itself off while you are thinking about your move.	• If no moves are made or keys pressed for 20 minutes, the unit powers down to conserve batteries.	• Your game has been stored in memory. To resume play, press **GO/STOP**.

SCHNELLSTART

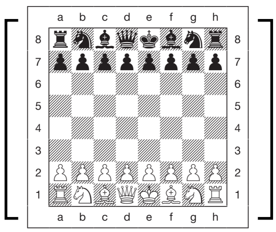
1 Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 2 AA (AM3/R6) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



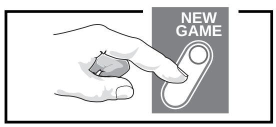
2 Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 1.1.



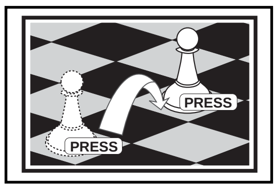
3 Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



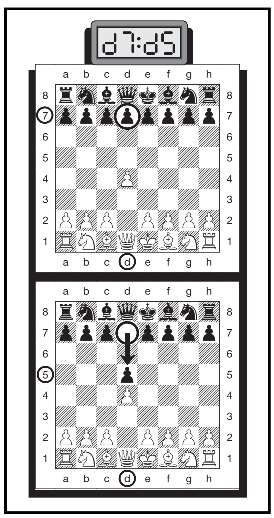
4 Um den Computer für einen neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**.



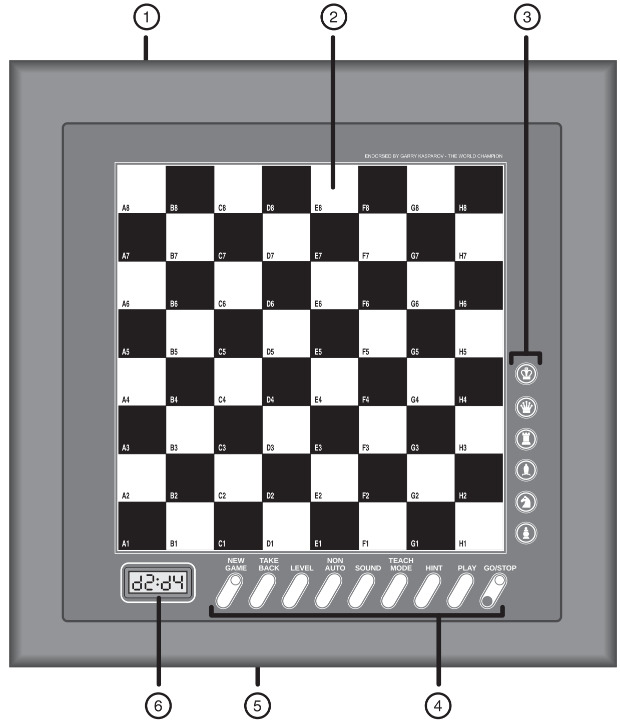
5 Zur Eingabe von Zügen, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangs**- dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde.



6 Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr **Ausgangs**- dann auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf d7 dann auf d5 drücken.
So einfach geht das!
Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein!



*Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Die aktuelle Stellung wird gespeichert und kann später fortgeführt werden!*



TASTEN UND FUNKTIONEN

1. **BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 2 „AA“ (AM3/R6) alkaline Batterien.
2. **SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zugeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.
3. **FIGURENTASTEN:** Werden genutzt, um die Position zu kontrollieren, eine Lehrfunktion auszuwählen oder bei der Bauernumwandlung die Figurenart auszutauschen.
4. **SPIELTASTEN**
   - **NEW GAME:** Stellt den Computer auf eine neue Partie ein.
   - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 2 Züge zurücknehmen.
   - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl.
   - **NON AUTO:** Mit dieser Funktion agiert der Computer nur als Schiedsrichter. Ideal um Partien nachzuspielen, eine Eröffnung auszuprobieren oder eine Partie mit einem Freund zu spielen.
   - **SOUND:** Stellt die Signale aus und an.
   - **TEACH MODE:** Hiermit rufen Sie 11 Lehrfunktionen ab.
   - **HINT:** Halten Sie diese Taste gedrückt, um einen Zugvorschlag zu erhalten.
   - **PLAY:** Drücken Sie, um die Seiten zu wechseln oder den Computer zur Zugausführung zu zwingen.
   - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
5. **ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
6. **DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge und Informationen während einer Partie. Zusätzlich hilft sie bei Auswahl von Spielstufen und Optionen.

INHALT

EINLEITUNG

Sind Sie bereit in die aufregende Welt des Computerschachs einzutreten? Dann liegen Sie richtig! Ihr neuer Computer bietet genau die richtigen Funktionen für Einsteiger und Gelegenheitsspieler!

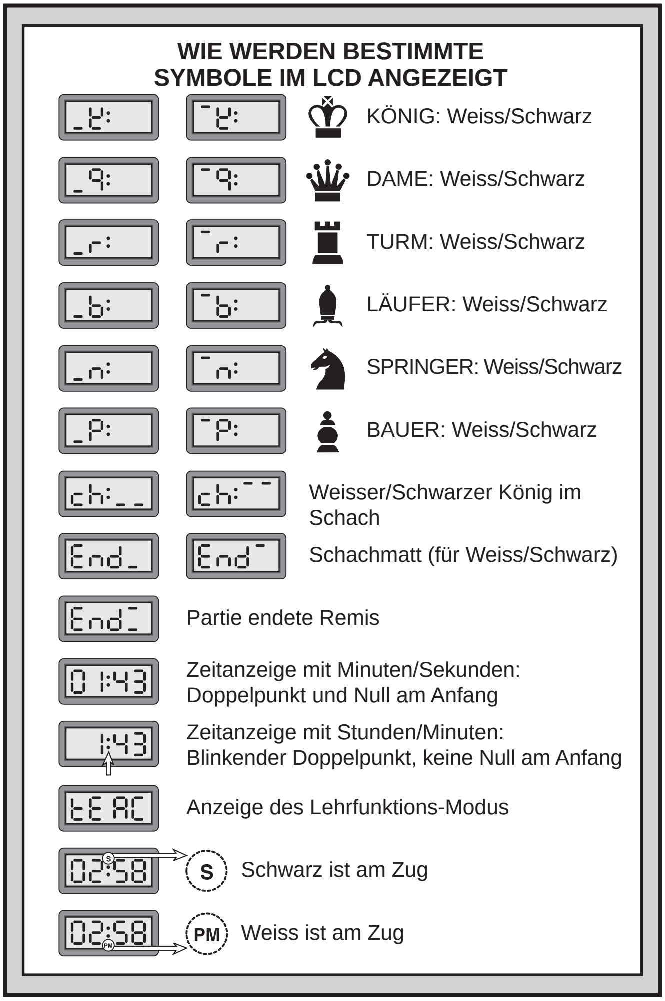
Mit Hilfe des Schnellstarts am Anfang können Sie sofort loslegen. Die Details finden Sie im Anschluß an diese Einleitung. Haben Sie einmal die Grundbegriffe gelernt, lohnt es sich, diese Anleitung zu lesen. So entdecken Sie alle Möglichkeiten dieses Schachcomputers - Spielspaß garantiert! Ihr neuer Schachcomputer kennt selbstverständlich alle Schachregeln und hält diese genauestens ein. Für alle Einsteiger, haben wir eine kurze Regelübersicht integriert. So können Sie sofort spielen und mit viel Spaß trainieren!

1. LOS GEHT´S!

1.1 Zuerst Batterien einlegen

Ihr Computer benötigt 2 AA (AM3/R6) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein. Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische Batterien!

Schalten Sie den Computer durch Drücken von **GO/STOP** an. Ein „Beep“ signalisiert die Spielbereitschaft. Reagiert das Gerät nicht (aufgrund statischer Aufladung), drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand ca. 1-2 sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Computers. So wird Ihr Computer zurückgesetzt.



1.2 Spielbereit? So ziehen Sie!

Jetzt ist es Zeit, ein Spiel zu wagen! Dies ist ziemlich einfach - folgen Sie nur diesen Schritten:

a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten
b. Drücken Sie **NEW GAME**. So stellen Sie eine neue Partie ein. Bauen Sie die Grundstellung auf! Die weißen Steine sollten Ihnen am nächsten stehen (siehe auch *Schnellstart*).
c. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr Ausgangsfeld bis Sie einen Ton hören - das Sensorbrett erkennt Ihre Figur automatisch. Sie glauben es nicht? Schauen Sie doch mal auf das Display, das plötzlich voll von Informationen ist - es zeigt Ihre Figur, die Farbe und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.

d. Nehmen Sie diese Figur und stellen Sie sie auf das **Zielfeld**. Sie hören einen zweiten Ton - der Computer bestätigt so die Eingabe. Das war´s - Sie haben gerade Ihren ersten Zug ausgeführt. Nun ist der Computer am Zug!

Sie werden bemerken, daß der Computer am Anfang einer Partie sofort antwortet, anstatt sich Zeit für Berechnungen zu nehmen. Er spielt aus seiner Bibliothek, in der Eröffnungszüge abgelegt sind (siehe auch Abschnitt 2.9).

1.3 Nun ist der Computer am Zug

Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs**- und **Zielfeld**. Drücken Sie die angezeigte Figur auf das **Ausgangs**- und dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt, Sie sind wieder gefragt...

*Während der Computer rechnet, kommt es vor, daß Sie eine Taste etwas länger gedrückt halten müssen, **bevor deren Funktion registriert wird**.*

1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!

Spielen Sie gegen einen Computer, ist nichts „endgültig" - Sie können Ihre Strategie wechseln oder entscheiden, einen anderen Zug zu spielen, wann Sie wollen!

Sind Sie am Zug, drücken Sie dazu einfach **TAKE BACK**. Das Display zeigt dann den letzten Zug an. Drücken Sie die gezeigte Figur auf das Feld, auf dem sie steht und stellen Sie sie - wiederum durch Andrücken - zurück auf ihr ursprüngliches **Ausgangsfeld**. Sie können dies 1 mal für jede Seite ausführen. Wollen Sie weiterspielen, geben Sie einfach ganz normal wieder einen Zug ein.

Nach Rücknahme eines Schlagzuges oder einer Bauernumwandlung, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene/umgewandelte Figur wieder zurückzustellen. Er zeigt die Figur und ihr aktuelles Feld an. Stellen Sie sie durch Andrücken wieder auf das richtige Feld. So schließen Sie die Rücknahme korrekt ab.

1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abbrechen wollen), können Sie einfach ein Neues starten! Drücken Sie **NEW GAME** und der Computer signalisiert, daß er für eine neue Partie bereit ist. Die Spielstufe können Sie entsprechend Ihren Wünschen einstellen (s. Abschnitt 3).

Wichtig: *Durch **NEW GAME** wird die alte Partie aus dem Speicher des Computers gelöscht - achten Sie darauf, diese Funktion nicht aus Versehen zu aktivieren!*

1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

Schalten Sie Ihren Computer an, haben Sie insgesamt 64 Stufen zur Auswahl, die Sie sicherlich ausprobieren möchten. Wie, das sehen Sie in Abschnitt 3.

2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!

Sie sehen jederzeit, wer gerade am Zug ist. Ist es an Ihnen zu ziehen, steht PM in der Anzeige. Beim Computerzug erscheint ein S.

Bei 2 speziellen Situationen wird diese Regel zur Ausnahme:

- *Haben Sie die Seiten gewechselt und spielen mit Schwarz, wird sowohl PM als auch S angezeigt, wenn Sie am Zug sind. Beim Computerzug erscheint dann kein Symbol.*
- *Beim Non AutoModus wird PM und S angezeigt, wenn Schwarz am Zug ist. Ist Weiss an der Reihe, erscheint nur PM.*

Informationen zum Seitenwechsel finden Sie unter 2.6; zu Non Auto lesen Sie Abschnitt 4.2.

2.2 Spezielle Schachzüge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf das Ausgangsfeld, nehmen die geschlagene vom Brett und drücken dann die Figur auf das Feld der geschlagenen.

En Passant: Der Computer zeigt bei diesem Zug solange die Ausführung im Display an, bis Sie den geschlagenen Bauern auf sein Feld drücken und vom Brett nehmen.

Rochade: Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein **Ausgangs**- und **Zielfeld** gedrückt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als 0-0, lange als 0-0-0 angezeigt.

Bauernumwandlung: **Wandeln Sie einen Bauern um,** drücken Sie diesen zunächst nur auf sein **Ausgangsfeld**. Dann blinkt dieses Feld in der Anzeige zusammen mit dem Symbol der Dame. Sie haben nun 2 Möglichkeiten: *(a) um in eine Dame umzuwandeln,* komplettieren Sie einfach Ihren Zug (=drücken Sie den Bauern auf sein **Zielfeld**) und tauschen dann die Figur auf dem Brett gegen eine Dame um. *(b) drücken Sie das **FIGURENSYMBOL** für Springer, Läufer oder Turm und drücken* Sie erst dann den Bauern auf sein Zielfeld. Anschliessend tauschen Sie den Bauern in die gewählte Figur um. ***Wandelt der Computer um***, wird er Ihnen die gewünschte Umwandlung **anzeigen**, sobald Sie seinen Bauern auf dessen **Ausgangsfeld** gedrückt haben.

2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen Signalton und das Display zeigt das **Ausgangsfeld** an. Entweder stellen Sie nun die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus.

Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den Signalton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld.

Drücken Sie eine Figur auf Ihr **Ausgangsfeld**, wünschen

jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 1.4).

Haben Sie den Sound abgestellt, werden Sie keine Signale hören. Drücken Sie die Sound-Taste, um diese Funktion wieder zu aktivieren.

2.4 Schach, Matt und Remis

Schach: Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, blinkt abwechselnd die Zeit und ch:_ _ (wenn Weiss im Schach steht) oder ch:¯ ¯ (Schwarz ist Schach).

Schachmatt: Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung End_ (Weiss hat gewonnen) oder End¯ (Schwarz ist der Sieger).

Remis: Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Kam es zum Remis, blinkt End= einige Sekunden und der Remis-Zug.

2.5 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **PLAY** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen.

Diese Funktion kann bei einigen Stufen sehr praktisch sein.

2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **PLAY** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen!

Sie wollen, daß der Computer den ersten Zug für Weiss am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **NEW GAME** und dann **PLAY**.

Drücken Sie **PLAY** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken studieren und lernen!

Wechseln Sie die Seiten mit dem Computer und spielen mit Schwarz, wird folgendes angezeigt; bei Schwarz am Zug sehen Sie die Symbole PM und S; ist Weiss am Zug, erscheinr kein Symbol.

2.7 Sie benötigen Hilfe? Nutzen Sie HINT!

Sie können bei Ihrem Computer jederzeit einen Zugvorschlag abrufen. Drücken Sie einfach die Taste **HINT** wenn Sie am Zug sind. Halten Sie diese gedrückt, bis der Computer den Vorschlag anzeigt.

*Drücken Sie **HINT** wiederholt in einer Situation kann es sein, daß Sie mehrere Vorschläge erhalten. Manchmal – in komplexeren Situationen – kann es etwas dauern, bis ein Tipp errechnet wurde.*

2.8 Schachuhren

Ihr Computer hat eine eingebaute Schachuhr, um die Zeit zu erfassen. Über eine 4-stellige Anzeige wird für beide Seiten die jeweils verstrichene Zeit angegeben. Eine kurze Erklärung zur Anzeige selbst:

- *In der ersten Stunde werden **MM:SS** (Minuten, Sekunden) angzeigt. (Doppelpunkt und Null am Anfang der Anzeige)*
- *Dann wechselt die Anzeige zu **HH:MM** (Stunden, Minuten)…(blinkender Doppelpunkt und keine Null am Anfang der Anzeige)*

Bitte beachten Sie auch folgendes:

- *Die Uhr stoppt wenn Sie Züge zurücknehmen oder die Spielstufe ändern. Fahren Sie mit der Partie fort, wird auch die Zeiterfassung weitergeführt.*

2.9 Gespeicherte Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muß. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen. Ist die aktuelle Stellung in seiner Bibliothek, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen!

2.10 Abschaltautomatik

Führen Sie 20 Minuten lang keine Funktion an Ihrem Schachcomputer aus (wenn Sie am Zug sind), schaltet sich das Gerät automatisch ab. Um weiterzuspielen, drücken Sie einfach **GO/STOP**.

2.11 Spielstandspeicher

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Spiel wird abgebrochen und der Computer speichert dann Ihre aktuelle Partie. Schalten Sie wieder an, können Sie einfach weiterspielen.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 64 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewußt sein, daß der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Den Überblick aller Stufen sehen Sie auf der nächsten Seite. Die Stufen sind auch einzeln in den folgenden Abschnitten erklärt.

*Siehe auch „**NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE**“. Sie sehen so auf einen Blick, wie Sie die Stufen aufrufen können.*

Wie in der Übersicht dargestellt, bezieht sich jede Stufe auf ein Spielfeld. Die Stufen können in 3 verschiedene Gruppen eingeteilt werden: ***Spaßstufen*** (Felder A1-B8), Stufen mit festgelegter ***Suchtiefe*** (C1-D8) und zeitabhängige ***Stufen*** (E1-H8). Auf den höheren Stufen, denk der Computer mehr und spielt etwas besser. Probieren Sie ein wenig – beginnen Sie mit den niedrigen Stufen und gehen Sie nach und nach weiter.

NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE

1. LEVEL **Drücken Sie LEVEL um in den Spielstufen-Modus zu kommen.**

2. **Wählen Sie nun eine Spielstufe. Schauen Sie in der Abbildung, welches Feld zu welcher Stufe gehört. Aktivieren Sie die Stufe, indem Sie das entsprechende Feld auf dem Schachbrett drücken.**
   Ein Beispiel: Um die Stufe G2 zu aktivieren (mit einer durchschnittlichen Rechenzeit von 25 Sekunden pro Zug), drücken Sie auch das Feld G2. Das Display wechselt dann zwischen L:G2 und 00:25.

   L:G2

   00:25

3. LEVEL **Drücken Sie LEVEL, um die Wahl abzuschliessen.** *Jetzt können Sie eine Partie mit der gewählten Stufe spielen.*

Spaßstufe 8 Fu 8 A8	Spaßstufe 16 Fu 16 B8	3+ Züge Suchtiefe Fd 8 C8	6 Züge Suchtiefe Fd 16 D8	8 Sek. pro Zug 00:08 E8	16 Sek. pro Zug 00:16 F8	55 Sek. pro Zug 00:55 G8	15 Min. pro Zug 15:00 H8
Spaßstufe 7 Fu 7 A7	Spaßstufe 15 Fu 15 B7	3 Züge Suchtiefe Fd 7 C7	5++ Züge Suchtiefe Fd 15 D7	7 Sek. pro Zug 00:07 E7	15 Sek. pro Zug 00:15 F7	50 Sek. pro Zug 00:50 G7	10 Min. pro Zug 10:00 H7
Spaßstufe 6 Fu 6 A6	Spaßstufe 14 Fu 14 B6	2++ Züge Suchtiefe Fd 6 C6	5+ Züge Suchtiefe Fd 14 D6	6 Sek. pro Zug 00:06 E6	14 Sek. pro Zug 00:14 F6	45 Sek. pro Zug 00:45 G6	6 Min. pro Zug 06:00 H6
Spaßstufe 5 Fu 5 A5	Spaßstufe 13 Fu 13 B5	2+ Züge Suchtiefe Fd 5 C5	5 Züge Suchtiefe Fd 13 D5	5 Sek. pro Zug 00:05 E5	13 Sek. pro Zug 00:13 F5	40 Sek. pro Zug 00:40 G5	5 Min. pro Zug 05:00 H5
Spaßstufe 4 Fu 4 A4	Spaßstufe 12 Fu 12 B4	2 Züge Suchtiefe Fd 4 C4	4++ Züge Suchtiefe Fd 12 D4	4 Sek. pro Zug 00:04 E4	12 Sek. pro Zug 00:12 F4	35 Sek. pro Zug 00:35 G4	4 Min. pro Zug 04:00 H4
Spaßstufe 3 Fu 3 A3	Spaßstufe 11 Fu 11 B3	1++ Züge Suchtiefe Fd 3 C3	4+ Züge Suchtiefe Fd 11 D3	3 Sek. pro Zug 00:03 E3	11 Sek. pro Zug 00:11 F3	30 Sek. pro Zug 00:30 G3	3 Min. pro Zug 03:00 H3
Spaßstufe 2 Fu 2 A2	Spaßstufe 10 Fu 10 B2	1+ Züge Suchtiefe Fd 2 C2	4 Züge Suchtiefe Fd 10 D2	2 Sek. pro Zug 00:02 E2	10 Sek. pro Zug 00:10 F2	25 Sek. pro Zug 00:25 G2	2 Min. pro Zug 02:00 H2
Spaßstufe 1 Fu 1 A1	Spaßstufe 9 Fu 9 B1	1 Züge Suchtiefe Fd 1 C1	3++ Züge Suchtiefe Fd 9 D1	1 Sek. pro Zug 00:01 E1	9 Sek. pro Zug 00:09 F1	20 Sek. pro Zug 00:20 G1	1 Min. pro Zug 01:00 H1

SPAßSTUFEN (A–B) | **STUFEN MIT BEGRENZTER SUCHTIEFE** (C–D) | **ZEITABHÄNGIGE SPIELSTUFEN** (E–H)

Details siehe Abschnitt 3.

Dauert Ihnen die Rechenzeit in den höheren Stufen zu lange, können Sie den Computer jederzeit unterbrechen, indem Sie **PLAY** drücken.

Drücken Sie **LEVEL**, wird die aktuelle Stufe angezeigt. Z.B. Spaßstufe 4 (Feld A4) wird mit L:A4 und Fu 4 angezeigt. Möchten Sie diese ändern, drücken Sie einfach das Feld Ihrer gewünschten Spielstufe. Bestätigen Sie die Wahl, indem Sie **LEVEL** erneut drücken. Die neue Stufe ist dann aktiv.

Folgendes sollten Sie beachten:

- *Drücken Sie **LEVEL**, möchten die Stufe jedoch nicht ändern? Kein Problem, einfach nochmals **LEVEL** drücken und Sie spielen unverändert weiter.*
- *Sie können auch die Spielstufe überprüfen, während der Computer rechnet. ABER: Sie können diese nicht ändern.*
- *Mit **NEW GAME** stellen Sie den Computer auf eine neue Partie ein. Die aktuelle Spielstufe bleibt erhalten.*

3.1 Spaßstufen (Felder A1-B8)

FELD	*WECHSELNDE ANZEIGE*	*FELD*	*WECHSELNDE ANZEIGE*
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Sind Sie Einsteiger? Dann sind diese Stufen genau richtig, um mit Spaß Schach zu lernen. Hier haben Sie die Möglichkeit, auch gegen den Computer zu gewinnen. Der Computer sucht nämlich nicht nach dem besten Zug, wie wir es normalerweise erwarten. Statt dessen beachtet er einiges nicht und schwächt sich selbst. So spielt er mit menschlichen Fehlern und kann geschlagen werden. Die Spaßstufen beginnen leicht und werden dann etwas

anspruchsvoller. Sie können einen Schritt nach dem anderen machen und jedes Mal dazulernen.

3.2 Stufen mit festgelegter Suchtiefe (Felder C1-D8)

FELD	*SUCHTIEFE*	*WECHSELNDE ANZEIGE*
C1	1 ply	L:c1 / Fd 1
C2	1 ply+	L:c2 / Fd 2
C3	1 ply++	L:c3 / Fd 3
C4	2 ply	L:c4 / Fd 4
C5	2 ply+	L:c5 / Fd 5
C6	2 ply++	L:c6 / Fd 6
C7	3 ply	L:c7 / Fd 7
C8	3 ply+	L:c8 / Fd 8
D1	3 ply++	L:d1 / Fd 9
D2	4 ply	L:d2 / Fd 10
D3	4 ply+	L:d3 / Fd 11
D4	4 ply++	L:d4 / Fd 12
D5	5 ply	L:d5 / Fd 13
D6	5 ply+	L:d6 / Fd 14
D7	5 ply++	L:d7 / Fd 15
D8	6 ply	L:d8 / Fd 16

In den Stufen mit festgelegter Suchtiefe, wird der Computer in seiner Rechenleistung eingeschränkt. Sie legen fest, ob er 1, 2, 3 etc. Züge durchrechnen darf. Z.B. wird der Computer auf Stufe C1 auf 1 Zug Suchtiefe begrenzt. Hier wird er sicher einige Matts übersehen und nicht sehr gut spielen. Das sollten Sie ausnutzen, um Ihr Spiel zu verbessern und Chancen zu nutzen.

Stufen, die wir mit + oder ++ markiert haben, unterscheiden sich marginal von Ihrer Vorgängerstufe.

*Manchmal wird der Computer in diesen Stufen jedoch sehr lange rechnen. Z.B. auf der Stufe C6. Es kann sogar über eine Stunde oder länger dauern bis eine Situation berechnet wurde. Sie können jedoch auch hier den Computer jederzeit in seiner Suche unterbrechen – drücken Sie einfach **PLAY** und er wird seinen Zug sofort ausführen.*

3.3 Zeitabhängige Stufen (Felder E1-H8)

FELD	*ZEIT PRO ZUG*	*WECHSELNDE ANZEIGE*
E1	1 Sekunde	L:E1 / 00:01
E2	2 Sekunden	L:E2 / 00:02
E3	3 Sekunden	L:E3 / 00:03
E4	4 Sekunden	L:E4 / 00:04
E5	5 Sekunden	L:E5 / 00:05
E6	6 Sekunden	L:E6 / 00:06
E7	7 Sekunden	L:E7 / 00:07
E8	8 Sekunden	L:E8 / 00:08
F1	9 Sekunden	L:F1 / 00:09
F2	10 Sekunden	L:F2 / 00:10
F3	11 Sekunden	L:F3 / 00:11
F4	12 Sekunden	L:F4 / 00:12
F5	13 Sekunden	L:F5 / 00:13
F6	14 Sekunden	L:F6 / 00:14
F7	15 Sekunden	L:F7 / 00:15
F8	16 Sekunden	L:F8 / 00:16
G1	20 Sekunden	L:G1 / 00:20
G2	25 Sekunden	L:G2 / 00:25
G3	30 Sekunden	L:G3 / 00:30
G4	35 Sekunden	L:G4 / 00:35
G5	40 Sekunden	L:G5 / 00:40
G6	45 Sekunden	L:G6 / 00:45
G7	50 Sekunden	L:G7 / 00:50
G8	55 Sekunden	L:G8 / 00:55
H1	1 Minute	L:H1 / 01:00
H2	2 Minuten	L:H2 / 02:00
H3	3 Minuten	L:H3 / 03:00
H4	4 Minuten	L:H4 / 04:00
H5	5 Minuten	L:H5 / 05:00
H6	6 Minuten	L:H6 / 06:00
H7	10 Minuten	L:H7 / 10:00
H8	15 Minuten	L:H8 / 15:00

Auf diesen Stufen bestimmen Sie, wieviel durchschnittliche Rechenzeit der Computer pro Zug erhält. Je länger er rechnen darf, umso besser spielt er. Die angegebene Zeit ist durchschnittlich, d.h. in der Eröffnung wird schneller gezogen, im Mittelspiel hingegen kann eine Berechnung längere Zeit dauern.

4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

4.1 Positionskontrolle

*Siehe auch **„ ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!“***

Stoßen Sie aus Versehen die Schachfiguren um oder sind der Meinung, daß irgend etwas nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung der Stellung hinzuziehen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE**. Der Computer zeigt dann, wo die erste Figur dieser Art auf dem Brett steht - das Display zeigt den Wert und die Farbe, sowie den Feldnamen. Drücken Sie die **FIGURENTASTE** erneut für die zweite Figur dieser Art etc. Zuerst werden alle weißen(_), dann alle schwarzen (¯) Figuren gezeigt. Gibt es keine Figur dieser Art mehr, hören Sie einen doppelten Ton und sehen 2 Bindestriche in der Anzeige.

Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen **FIGURTASTEN**.

Der Computer verlässt die Positionskontrolle automatisch, wenn Sie 3 Sekunden lang keine Taste drücken.

4.2 Non Auto Modus

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, sobald Sie den weißen Zug eingegeben haben. Stellen Sie diese Option jedoch auf an, können Sie für beide Seiten spielen, ohne daß der Computer sich einmischt. Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!

1. Drücken Sie **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten.
2. Drücken Sie die Taste für **TURM**. *Display: Weisser Turm auf A1.*
3. Drücken Sie die Taste für **TURM**. *Display: Weisser Turm auf H1.*
4. Nochmals die Figurentaste **TURM** drücken. *Display: Schwarzer Turm auf A8*
5. Wieder **TURM**-Taste. *Display: Schwarzer Turm auf H8.*
6. Drücken Sie jetzt erneut die **TURM**-Taste, erscheint keine weitere Anzeige. *Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Figuren.*

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 4.1.

EINE LEHRFUNKTION AUSWÄHLEN!

In unserem Beispiel wollen wir mit Läufern und Türmen spielen. *Bauern und Könige sind immer auf dem Brett.*

1. Drücken Sie die Taste **TEACH MODE**.
2. Drücken Sie die Figurentaste für **LÄUFER**. *Sie sehen die Anzeige (b = Läufer).*
3. Drücken Sie die Figurentate für **TURM**. In der Anzeige wird r erscheinen. *Stellen Sie auf dem Brett zu den Königen, Bauern und Läufern auch die Türme hinzu.*
4. Drücken Sie wieder **TEACH MODE**. Jetzt können Sie eine Partie tatsächlich nur mit Bauern, Königen, Läufern und Türmen spielen.

Details siehe Abschnitt 4.3.

- *Nachspielen von Großmeisterpartien. Schalten Sie den Computer ab und zu durch **PLAY** zu, um zu beobachten, was er an bestimmten Stellen gespielt hätte.*
- *Nachspielen eigener Partien. Spielen Sie eine Ihrer Partien nochmals nach und schalten Sie an kritischen Stellen den Computer zu. So analysieren Sie und lernen, welche Chancen Sie besser nutzen können.*
- *Lernen Sie Eröffnungen, indem Sie diese nachspielen.*
- *Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer ist dann sinnvoller Schiedsrichter, der keine Regelverstösse zuläßt! Spielen Sie gegen einen Menschen, können Sie jederzeit Tipps abrufen. Um zu sehen, was der Computer in bestimmten Situationen spielen würde, können Sie **PLAY** drücken und der Computer spielt den nächsten Zug. Nachdem der Computerzug gemacht wurde, bleibt **NON AUTO** aktiv.*

Drücken Sie **NON AUTO**, um diesen Modus wieder zu verlassen. Ein doppelter Signalton bestätigt die Funktion. Auch wenn Sie **NEW GAME** aktivieren, wird der **NON AUTO** Modus abgeschaltet.

Spielen Sie im NON AUTO Modus, wird folgendes angezeigt: ist Schwarz am Zug, sehen Sie PM und S; ist Weiss an der Reihe, erscheint nur PM.

4.3 Lehrfunktionen

*Unter „**LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK** “ zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten dieser Funktion auf einen Blick. Ein Beispiel finden Sie unter „**EINE LEHRFUNKTION AUSWÄHLEN**“.*

Ihr Computer bietet 11 Lehrfunktionen, mit deren Hilfe Sie Grundzüge und Taktiken mit einzelnen Figurenarten üben können! In jeder Lehrfunktion spielen Sie mit Bauern, Königen und einer oder zwei zusätzlichen Figurenarten Ihrer Wahl. So können Sie sich auf spezielle Taktiken konzentrieren ohne die Übersicht zu verlieren.

Sind Sie am Zug, können Sie mit folgenden Schritten eine Lehrfunktion aufrufen:

a. Drücken Sie **TEACH MODE**. Sie sehen tEAC in der Anzeige.

b. Drücken Sie nun eine oder zwei **FIGURENTASTEN**, um festzulegen, mit welchen Figuren Sie spielen möchten. In der Anzeige erscheint Ihre Wahl als **FIGURENSYMBOLE**. In der Abbildung der Lehrfunktionen sehen Sie die Möglichkeiten und wie diese aufgerufen werden.

c. Nachdem Sie gewählt haben, drücken Sie **TEACH MODE** nochmals. Der Computer ist jetzt bereit, mit Ihnen eine Partie nur mit den gewählten Figuren (+Bauern und Könige) zu machen.

Beachten Sie bei den Lehrfunktionen folgendes:

- *Drücken Sie mehr als zwei Figurentasten, sind immer nur die zwei **FIGURENARTEN** gewählt, die Sie zuletzt aufgerufen haben.*
- *Drücken Sie keine Figurentaste, können Sie einfach nochmals **TEACH MODE** drücken, um zur normalen Partie zurückzukommen.*
- *Um die Lehrfunktionen wieder zu verlassen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Ihr Computer spielt dann wieder eine normale Partie.*

LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK		
Zum Spiel mit…	***Drücken***	***Anzeige***
Bauern+Königen		tE_P
Bauern+Königen+ Springern		tE_n
Bauern+Königen+ Läufern		tE_b
Bauern+Königen+ Türmen		tE_r
Bauern+Königen+ Damen		tE_9
Bauern+Königen+ Springern+Läufern	+	tEnb
Bauern+Königen+ Springern+Türmen	+	tEnr
Bauern+Königen+ Springern+Damen	+	tEn9
Bauern+Königen+ Läufern+Türmen	+	tEbr
Bauern+Königen+ Läufern+Damen	+	tEb9
Bauern+Königen+ Türmen+Damen	+	tEr9

5. TECHNISCHE ANGABEN

5.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

5.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis: ***Achtung! Nutzen Sie alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, daß die Batterien gemäß der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort aus dem Gerät entnommen werden. Schließen Sie die Anschlußklemmen nicht kurz!***

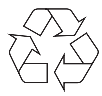
5.3 Technische Spezifikationen

Tasten:	15
LCD Display:	Anzeige 18 x 9 mm
Sound:	Piezo
Batterien:	2 x AA/AM3/R6 ⎓
Batterie-Lebensdauer:	200 Stunden (mit neuen alkalinen)
Maße:	239 x 239 x 20 mm

Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!

Der Hersteller behält sich vor, jederzeit technische Änderungen im Interesse der Weiterentwicklung vorzunehmen.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

DEUTSCH

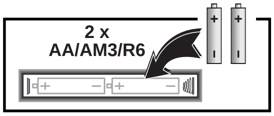
PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	• Batterien sind nicht korrekt eingelegt. • Batterien sind schwach oder leer. • Statische Aufladung oder elektronische Störung.	• Batterien erneut einlegen; auf Polarität achten! • Batterien austauschen. • 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die **ACL**-Vertiefung drücken (siehe auch 1.1).
Das Display läßt sich schlecht lesen.	• Batterien sind schwach oder leer.	• Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht keinen Zug.	• Möglicherweise ist die Option Non Auto aktiv • Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet.	• Diese Option abschalten (siehe 4.2). • Drücken Sie **PLAY**, um abzubrechen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	• Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform? • Der Computer rechnet. • Sie haben den letzten Computerzug falsch eingegeben (das falsche **Ausgangs**- oder **Zielfeld** gedrückt).	• Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach. Nutzen Sie **TAKE BACK**, um den letzten Zug zurückzunehmen. • Drücken Sie **PLAY**, um die Suche abzubrechen. • Prüfen Sie nochmals die Anzeigen und drücken Sie die Figur auf die angegebenen Felder.
Der Computer scheint einen falschen oder sehr schlechten Zug zu machen.	• Es handelt sich um eine Sonderregel (en passant, Rochade). • Die Figuren auf dem Brett sind falsch aufgestellt. • Sie sind in einer Spaßstufe. Ihr Computer spielt absichtlich schwach.	• Lesen Sie nochmals die Sonderregeln nach. • Machen Sie eine Positionskontrolle (s.4.1). • Prüfen Sie die Spielstufe (s.3).
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	• Die Funktion „**SOUND**“ ist abgeschaltet	• Aktivieren Sie den Sound wieder.
Die Schachuhr wird wieder angezeigt, obwohl die Positionskontrolle aktiv ist.	• Führen Sie 3 Sekunden lang keine Funktion aus, verlässt der Computer automatisch die Positionskontrolle.	• Drücken Sie einfach wieder eine **FIGURENTASTE**. Dann sind Sie in der Positionskontrolle.
Das Display springt etwas und die angezeigte Zeit scheint nicht gleichmässig gezählt zu werden.	• Dies kann vorkommen, *während der Computer rechnet.*	• Ihr Spiel wird dadurch nicht beeinflusst.
Es erfolgt keine Reaktion, wenn eine Taste gedrückt wird.	• Dies kann vorkommen, *während der Computer rechnet.*	• Halten Sie die Taste 2-3 Sekunden lang gedrückt.
Der Computer schaltet sich ab (Sie wären am Zug).	• Wird über 20 Minuten keine Funktion aktiviert, schaltet sich das Gerät automatisch ab.	• Drücken Sie einfach **GO/STOP** und spielen Sie weiter.

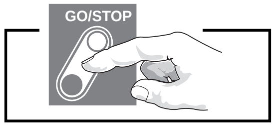
DÉMARRAGE RAPIDE

Pour commencer à jouer tout de suite, sans lire d'abord le manuel en entier, suivez les étapes suivantes!

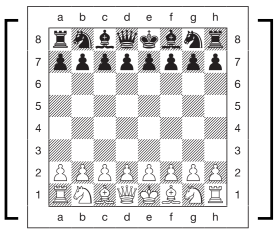
1 Insérez deux piles «AA» (AM3/R6) dans l'ordinateur, en vous assurant de respecter la polarité.



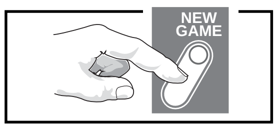
2 Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT**) pour mettre l'ordinateur en marche. Si l'appareil ne répond pas, réinitialisez le tel qu'indiqué dans la section 1.1.



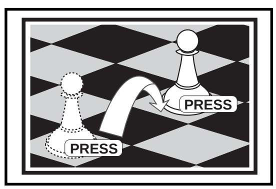
3 Placez les pièces de l'échiquier dans leur position initiale de départ, avec les Blancs de votre côté, comme sur le schéma.



4 Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur.

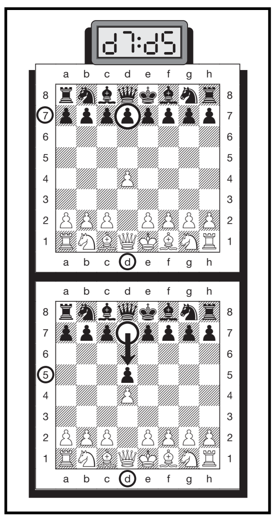


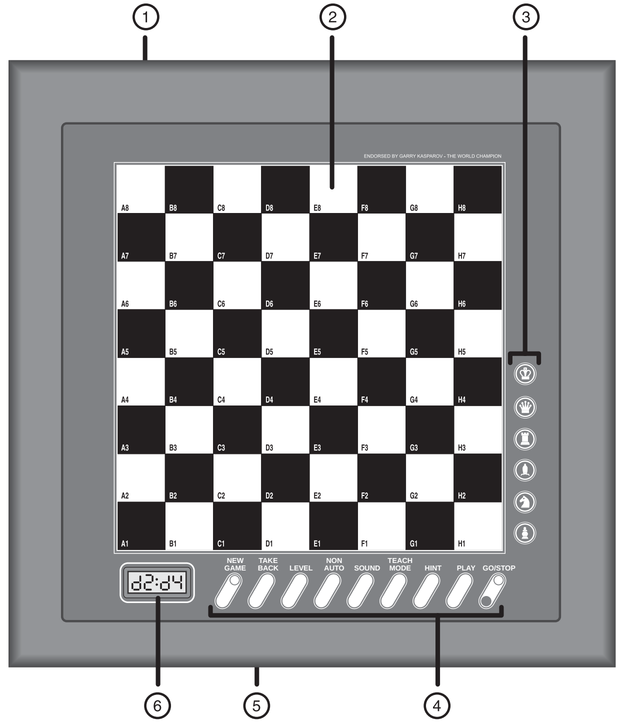
5 Enregistrez les coups en les effectuant sur l'échiquier. Appuyez doucement sur la pièce dans sa case de **départ** et **d'arrivée** pour chaque déplacement.



6 Dès que l'ordinateur joue un coup, ce coup est affiché. La case de **départ** clignote. Appuyez sur la pièce de l'ordinateur dans la case de **départ** (case d7 dans cet exemple). L'écran affiche alors la case **d'arrivée** qui clignote. Appuyez sur la case **d'arrivée** (d5 dans cet exemple) pour finir de jouer le coup de l'ordinateur. Et c'est tout!

Jouez le coup suivant tel que décrit ci-dessus. *Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT**) à tout moment pour éteindre l'ordinateur. Amusez-vous bien!*





TOUCHES ET FONCTIONS

1. **COMPARTIMENT À PILES:** À la base de l'appareil. Utilisez deux piles alcalines «AA» (AM3/R6).
2. **ÉCHIQUIER Á PLATEAU SENSITIF:** Chaque case est équipée d'un détecteur qui détecte automatiquement le déplacement des pièces.
3. **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES:** s'utilisent pour vérifier les positions et sélectionner les modes d'enseignement. S'utilisent également pour promouvoir un pion.
4. **TOUCHES DE PARTIE**
   - **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE):** Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie.
   - **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE):** Appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur le dernier coup individuel effectué. Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.
   - **LEVEL (NIVEAU):** Appuyez sur cette touche pour passer au Mode niveau.
   - **NO AUTO (NON AUTOMATIQUE):** Appuyez sur cette touche pour passer au mode non automatique, vous permettant d'effectuer les coups manuellement.
   - **SOUND (SON):** Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver le son.
   - **TEACH MODE (MODE ENSEIGNEMENT):** Appuyez sur cette touche pour passer au mode enseignement.
   - **HINT (ASTUCE):** Maintenez cette touche appuyée pour que l'ordinateur vous suggère un coup.
   - **PLAY (JOUER):** Appuyez sur cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur; appuyez sur cette touche pendant que l'ordinateur réfléchit pour le forcer à jouer.
   - **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT):** Appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur. La position actuelle reste en mémoire quand vous éteignez l'ordinateur.
5. **ACL (Réinitialisation):** A la base de l'appareil. S'utilise pour éliminer les décharges statiques après avoir inséré de nouvelles piles.
6. **FENÊTRE D'AFFICHAGE:** S'utilise pour afficher les coups, les informations et les pendules d'échec. S'utilise également pour sélectionner les niveaux de jeu et les modes d'enseignement, et pour vérifier les pions.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

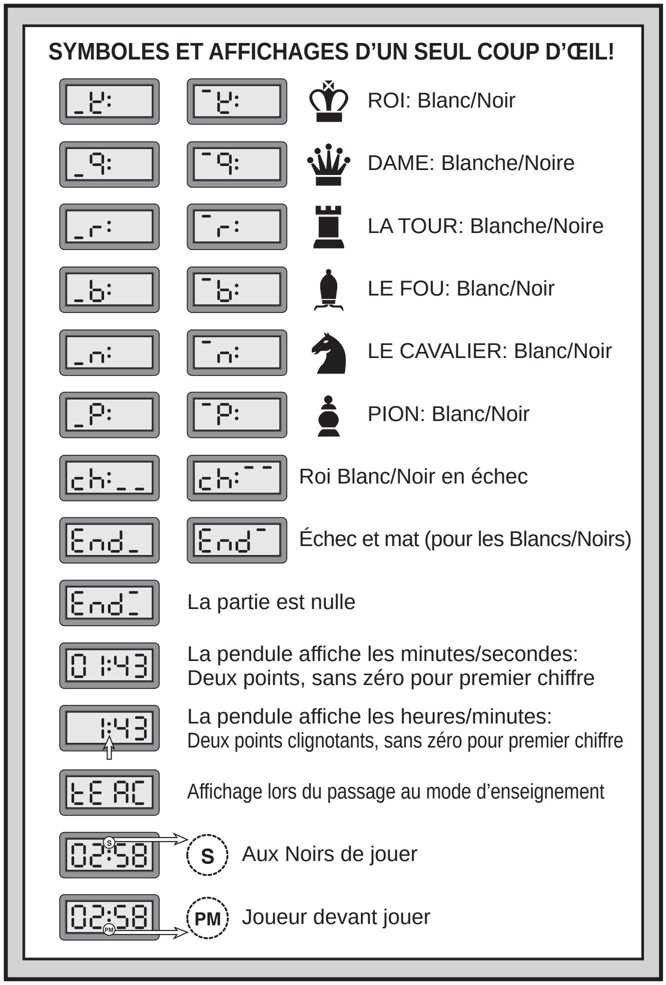
Bienvenue au monde merveilleux de l'échiquier électronique! Que vous soyez juste un débutant ou que vous connaissiez déjà ce jeu formidable, vous allez apprécier votre nouvel ordinateur d'échecs de nombreuses façons! Cet ordinateur, combinaison unique d'adversaire et de professeur, est toujours prêt à jouer, où que vous soyez! La section *Démarrage rapide* au début de ce manuel est destinée à vous permettre de commencer à jouer tout de suite, et vous trouverez plus de détails sur le fonctionnement du jeu dans la Section 1. Une fois que vous êtes familiarisé avec les bases du jeu, continuez à explorer le reste du manuel – et vous découvrirez bien vite une variété d'autres fonctions spéciales et d'options de jeu très excitantes!

A propos, votre ordinateur connaît et respecte toutes les règles populaires des échecs – et vous pouvez être certain qu'il ne trichera jamais! Pour ceux d'entre vous qui n'avez jamais joué aux échecs, nous avons inclus dans ce manuel un bref aperçu des règles, pour vous permettre de commencer! Si vous désirez plus d'informations, pourquoi ne faites-vous pas un tour dans votre bibliothèque de quartier, où vous trouverez certainement une mine d'informations intéressantes sur les échecs!

1. COMMENÇONS!

1.1 Insérez d'abord les piles

Votre ordinateur d'échecs fonctionne avec deux piles «AA» (type AM3/R6). Insérez les piles dans le compartiment à piles situé à la base de l'appareil, tel qu'indiqué dans



Démarrage rapide. Utilisez des piles alcalines neuves pour une durée de vie plus longue (jusqu'à 200 heures).

Allumez l'ordinateur en appuyant sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. Vous entendrez un bip vous indiquant que la partie peut commencer. Si l'ordinateur ne répond pas (des décharges statiques peuvent quelquefois le verrouiller), utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer à l'intérieur de l'orifice appelé **ACL** à la base de l'appareil pendant au moins une seconde. Cela vous permettra de réinitialiser l'ordinateur

1.2 Vous êtes prêt à jouer? Voilà comment on commence!

Bien, il est temps maintenant de commencer à jouer! C'est vraiment facile – il vous suffit de suivre les étapes suivantes:

a. Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** pour allumer l'ordinateur, si vous ne l'avez pas déjà fait.
b. Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour

réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie d'échecs. Placez les pièces dans leur position de départ, en plaçant les Blancs le plus près de vous, tel qu'indiqué dans *Démarrage rapide*.

c. Pour jouer un coup, appuyez doucement sur le pion que vous désirez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip – l'échiquier à plateau sensitif reconnaîtra automatiquement votre pion, et l'écran affichera la case activée.

d. Prenez cette pièce et pressez la doucement sur la case de destination. Vous entendrez un deuxième bip vous confirmant le coup. Vous venez juste d'effectuer votre premier coup de la partie!

C'est maintenant à l'ordinateur de jouer pour les Noirs!

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent très vite car il joue de mémoire, en utilisant son «livre» intégré de coups d'ouvertures. Pour plus amples détails, consultez la Section 2.9.

1.3 Au tour de l'ordinateur!

Lorsque l'ordinateur joue un coup, vous entendez un bip et le coup est affiché à l'aide de la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur la pièce indiquée sur la case de **départ** qui clignote jusqu'à entendre un bip. L'écran affiche alors en clignotant la case de destination du coup. Déplacez la pièce vers la case de destination indiquée et appuyez sur cette case pour terminer le coup de l'ordinateur. Et c'est encore à vous de jouer…

Sachez que **pendant que l'ordinateur réfléchit**, il se peut que:

- *Vous ayez à appuyer sur les touches de jeu pendant deux à trois secondes avant que l'ordinateur ne réponde.*
- *L'affichage de la pendule saute quelques secondes, et le délai entre des secondes consécutives vous apparaisse inégal. La partie n'est cependant pas affectée.*

1.4 Vous avez changé d'avis? Revenez en arrière!

Lorsque vous jouez aux échecs avec l'ordinateur, rien n'est «irrémédiable» – vous pouvez changer d'avis ou décider de jouer un coup différent à tout moment! Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.

Pour revenir en arrière sur le dernier coup joué, appuyez sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. L'écran affiche alors le coup à annuler, avec la case de **départ** d'origine qui clignote. Appuyez sur la pièce sur cette case. Vous pouvez maintenant voir le symbole de la pièce, la couleur et la case dont vient cette pièce. Appuyez sur la pièce sur la case de **départ** clignotant pour terminer le retour en arrière.

Si le coup annulé était une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre la pièce prise sur l'échiquier en affichant le type de pièce et la couleur, ainsi que l'emplacement. Appuyez sur cette touche sur la case indiquée. Pour annuler un autre coup, appuyez à nouveau sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. Pour continuer la partie, vous pouvez jouer votre prochain coup ou appuyer sur **PLAY (JOUER)** pour que ce soit l'ordinateur qui joue.

1.5 La partie est terminée? Pourquoi pas recommencer!

Que vous ayez terminé une partie (ou que vous ayez abandonné la partie en cours), c'est facile de recommencer à jouer! Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**, et l'ordinateur se remettra à zéro, en replaçant toutes les pièces dans leur position d'origine. Le même niveau de jeu est toujours effectif mais vous pouvez en changer si vous le désirez, tel qu'expliqué dans la Section 3.

IMPORTANT: *Si vous appuyez sur* ***NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)*** *vous effacez la partie en cours de la mémoire – attention à ne pas appuyer sur cette touche par erreur!*

1.6 Trop facile/difficile? Changez de niveau!

Votre ordinateur propose 64 niveaux d'adresse, chacun d'entre eux correspond à une case sur l'échiquier – ce qui rend la sélection de niveaux très facile! Avec les modes incorporés d'enseignement, vous avez le choix entre 768 combinaisons de réglages de niveaux!

Pour plus amples détails sur tous les niveaux de jeu, ainsi que pour apprendre à sélectionner les niveaux, consultez la Section 3.

2. FONCTIONS DE BASE SUPPLÉMENTAIRES

2.1 À qui de jouer? Vérifiez l'écran!

Vous pouvez toujours dire d'un seul coup d'œil si l'ordinateur est en train de réfléchir et qui doit jouer! Quand c'est votre tour de jouer, «PM» apparaît sur l'écran. Quand c'est au tour des Noirs, «S» apparaît sur l'écran.

Bien que ce soit toujours clair lors d'une partie «normale», quand vous jouez les Blancs et que l'ordinateur joue les Noirs, nous avons inclus les clarifications suivantes pour vous aider dans certaines situations spéciales:

- *Lorsque vous avez changé de camp avec l'ordinateur, que vous jouez donc les Noirs et l'ordinateur les Blancs: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux sur l'écran lorsque c'est votre tour de jouer pour les Noirs, et aucun d'entre eux n'apparaîtra lorsque c'est le tour de l'ordinateur de jouer les Blancs.*
- *Lorsque le mode non automatique est activé: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux sur l'écran lorsque c'est le tour aux Noirs de jouer, et seul «PM» apparaîtra lorsque c'est le tour aux Blancs de jouer.*

Pour des informations au sujet du changement de camp, consultez la Section 2.6; pour des détails relatifs au mode non automatique, consultez la section 4.2.

2.2 Coups spéciaux

Prises: pour prendre une pièce, appuyez doucement sur la pièce que vous désirez jouer, retirez la pièce prise de l'échiquier, et appuyez sur votre pièce sur la case de la pièce prise.

FRANÇAIS

En Passant: dans une prise en passant, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris de l'échiquier en faisant clignoter la case du pion sur l'écran. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer du plateau.

Le Roque: l'ordinateur reconnaît automatiquement un roque après que le roi ait été déplacé. Après que vous ayez appuyé sur le roi sur ses cases de **départ** et de destination, l'ordinateur affiche le coup de la Tour, avec la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur cette case et l'écran affiche alors en clignotant la case vers laquelle déplacer la Tour. Appuyez sur la case de destination de la Tour pour terminer le coup.

Promotion de pion**: **Lorsque vous promouvez un pion**,* appuyez d'abord sur ce pion sur sa case de **départ**, comme d'habitude. L'ordinateur affichera en clignotant la case de **départ**, et le symbole de la Dame, en même temps que la pendule. Vous avez alors deux choix: *(a) Pour promouvoir le pion en Dame*, il vous suffit de terminer le coup en appuyant sur la case de destination. La promotion est effective tout de suite. *(b) pour sous-promouvoir le pion en Cavalier, Fou, ou Tour*, appuyez sur la **TOUCHE DE SYMBOLE DE PIÈCE** pour la pièce que vous désirez sous-promouvoir (♞, ♝, ou ♜). Ce symbole apparaîtra et appuyez sur la pièce sur la case de destination pour terminer le coup. Lorsque vous effectuez une promotion, n'oubliez jamais de changer votre pièce sur le plateau de l'échiquier! ***Lorsque l'ordinateur effectue une promotion de pion, l'écran affiche d'abord le coup, comme d'habitude, avec la case de départ qui clignote. Appuyez sur la case de **départ**, et vous verrez le symbole de la pièce promue par l'ordinateur, ainsi que la case de destination qui clignote. Il vous suffit d'appuyer sur la case de destination, de changer la pièce de l'ordinateur sur le plateau de l'échiquier, et de continuer à jouer!

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais un coup illégal! Si vous en jouez un, vous entendrez un bip et l'écran affichera consécutivement la case de **départ** et le temps. Vous pouvez alors déplacer la pièce vers une autre case ou appuyez à nouveau sur cette pièce dans sa case de **départ** d'origine et déplacer une autre pièce.

Si vous ne jouez pas correctement non plus la pièce de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous avez déplacé la mauvaise pièce ou que vous avez déplacé la pièce de l'ordinateur sur une mauvaise case. Vérifiez l'écran et rejouez le coup.

Si vous appuyez sur une pièce, que la case de **départ** s'affiche mais que vous décidez de ne pas jouer ce coup, il vous suffit d'appuyer à nouveau sur cette pièce pour annuler le coup. Vous pouvez alors jouer un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir joué un coup entièrement, revenez en arrière tel qu'indiqué dans la Section 1.4.

Attention: Si vous jouez sans le son, faites attention car vous n'entendrez pas les bips d'erreur!

2.4 Échec, mat et partie nulle

Échec: lorsqu'un Roi est mis en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Une fois le coup joué, l'écran affiche consécutivement le temps et ch:_ _ (si les Blancs sont en échec) ou ch:¯ ¯ (si les Noirs sont en échec).

***Échec et mat**:* Lorsqu'une partie se termine avec un échec et mat, l'écran affiche en clignotant End_ (si les Blancs ont gagné) ou End¯ (si les Noirs ont gagné).

***Partie nulle**:* l'ordinateur reconnaît les nuls par pat et les triples répétitions de la position. Après un nul, l'écran affiche End¯_, en même temps que le coup nul.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Vous pensez que l'ordinateur prend trop de temps pour jouer? Pas de problèmes – vous pouvez l'interrompre à tout moment! Il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** pendant que l'ordinateur réfléchit pour qu'il s'interrompe et qu'il joue le coup auquel il est en train de penser.

Cette fonction peut être pratique pour les impatients – et tout spécialement lorsque vous vous trouvez dans les niveaux de profondeur fixe C6 et supérieurs, où l'ordinateur peut réfléchir une heure ou plus avant de jouer.

2.6 Changez de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur **PLAY (JOUER)** quand c'est votre tour de jouer – et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le voulez!

Voulez-vous que l'ordinateur joue le premier coup pour les Blancs au début de la partie? Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur, puis appuyez sur **PLAY (JOUER)**!

Voulez-vous que l'ordinateur joue aux échecs contre lui-même? Appuyez sur **PLAY (JOUER)** après chaque coup – et observez l'ordinateur jouer pour chaque camp sur le tableau de l'échiquier, un coup après l'autre. Étudiez ses stratégies, et vous pourrez améliorer votre jeu!

Lorsque vous changez de camp avec l'ordinateur, de telle façon que vous jouez les Noirs et l'ordinateur joue les Blancs, les indications relatives au «camp devant jouer» sont les suivantes: «PM» et «S» apparaîtront sur l'écran lorsque ce sera votre tour de jouer pour les Noirs, et aucun d'entre eux n'apparaîtra lorsque ce sera le tour de l'ordinateur de jouer pour les Blancs.

2.7 Besoin d'aide? Demandez une suggestion!

C'est facile de se faire aider par l'ordinateur à tout moment. Lorsque c'est votre tour de jouer, il vous suffit de maintenir appuyé la touche **HINT (ASTUCE)** et l'ordinateur affichera une suggestion de coup!

*Sachez que si vous appuyez plusieurs fois sur la touche **HINT** dans certaines situations vous pourrez obtenir plus d'une suggestion de coups. L'ordinateur peut prendre quelques secondes pour afficher une suggestion de coup, surtout dans le cas de positions compliquées.*

2.8 Pendules d'échiquier

L'ordinateur est équipé d'une pendule d'échiquier intégrée qui contrôle le temps, à l'aide d'un écran à 4 chiffres affichant le temps total écoulé pour le camp devant jouer (l'ordinateur ou le joueur) pendant que ce camp réfléchit. Voici une façon facile de différencier d'un seul coup d'œil les affichages du temps:

- *Pour la première heure, l'écran affichera **MM:SS** (Minutes:Secondes), avec **deux** points au milieu et un **zéro tout au début**.*
- *Si le temps total écoulé dépasse une heure, vous verrez **HH:MM** (Heure:Minutes) avec deux points **clignotant** au milieu et pas de **zéro au début**.*

Veuillez également prendre en note les points suivants relatifs aux pendules d'échiquier:

- *Les pendules s'arrêtent dans certaines situations, par exemple quand vous revenez en arrière sur un coup ou lorsque les niveaux sont changés ou vérifiés. Dans ces cas ci, les temps sont gardés en mémoire, et les pendules reprennent lorsque la partie continue.*
- *Occasionnellement, lorsque l'ordinateur réfléchit l'écran peut sauter quelques secondes, ou le délai entre des secondes consécutives peut vous sembler inégal. Votre partie ne sera cependant pas affectée.*

2.9 Ouvertures intégrées

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent instantanément dans de nombreux niveaux. C'est parce qu'il joue de mémoire, en utilisant son propre «livre» intégré d'ouvertures, qui comprend les ouvertures les plus connues. Si la position en cours sur l'échiquier existe dans son livre, l'ordinateur jouera un coup automatiquement en fonction de cette position, au lieu d'avoir à penser au coup.

2.10 Fonction Arrêt Automatique

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous n'avez déplacé aucune pièce ni appuyé sur aucune touche depuis 20 minutes, l'ordinateur s'éteint automatiquement pour économiser les piles. Pour reprendre la partie, appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** afin de rallumer l'ordinateur. *Veuillez noter que l'ordinateur ne s'éteindra pas lorsqu'il pense.*

2.11 Mémoire de partie

Si pour une raison ou une autre vous désirez interrompre la partie, vous pouvez le faire en appuyant sur la touche **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. La partie est alors interrompue et l'ordinateur la gardera en mémoire pendant deux ans au maximum (avec des piles alcalines neuves). Lorsque vous rallumez l'ordinateur, il vous suffit de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée.

3. LES NIVEAUX DE JEU

Cet ordinateur vous laisse choisir entre 768 réglages de niveaux (comprenant les modes d'enseignement), ce qui vous permet vraiment d'apprendre et de devenir meilleur! Lorsque vous réglez les niveaux, n'oubliez pas que plus l'ordinateur dispose de temps pour penser à ses coups, meilleur et plus fort il devient – tout comme un être humain!

---

*Veuillez consulter **«UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DE NIVEAUX!»** pour un résumé de tous les niveaux.*

Comme indiqué dans le diagramme de sélection de niveaux, chaque niveau de jeu correspond à l'une des 64 cases de l'échiquier. Les niveaux sont classés selon trois groupes différents*:* ***les niveaux de divertissement*** (Cases A1-B8), ***les niveaux de profondeur fixe*** (Cases C1-D6) et ***les niveaux moyens*** (Cases E1-H8). Dans les niveaux supérieurs, l'ordinateur réfléchit avec plus de profondeur et devient peu à peu un adversaire plus combattant. Le niveau le plus haut dans chaque groupe produit les meilleurs coups que l'ordinateur peut effectuer dans les limites des contraintes liées à ce niveau particulier. Expérimentez – démarrez avec quelques-uns des niveaux les plus bas, et avancez peu à peu, au fur et à mesure que vous devenez meilleur, vers les niveaux plus élevés!

Veuillez noter que dans certains des niveaux de jeu les plus élevés, l'ordinateur peut être très long à jouer. Si vous voulez que l'ordinateur cesse de réfléchir pour jouer, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment.

Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode niveau, et le niveau en cours apparaît, l'écran affiche consécutivement la case du niveau et le nom du niveau. Par exemple, le niveau A4 (Niveau de divertissement 4) est affiché comme L:A4 et Fu 4. Pour changer de niveau, il vous suffit d'appuyer sur une des cases de l'échiquier (utilisez le schéma de sélection de niveaux pour vous aider) et ce niveau sera affiché sur l'écran. Appuyez à nouveau sur **LEVEL (NIVEAU)** pour sortir du mode niveau. Le tout dernier niveau de jeu choisi est alors effectif.

Autres points importants à savoir concernant les niveaux:

- *Si vous appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau, mais que vous ne voulez pas changer de niveau, appuyez une deuxième fois sur **LEVEL** pour sortir sans effectuer aucun changement.*
- *Vous pouvez utiliser **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau de jeu pendant que l'ordinateur réfléchit, mais vous devrez attendre que ce soit votre tour de jouer pour changer de niveau.*
- *Si vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE**), l'ordinateur se remet à zéro en conservant le niveau de jeu en cours.*

FRANÇAIS

UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DES NIVEAUX!

1. LEVEL — Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode Niveau.

2. **Sélectionnez ensuite votre niveau, à l'aide du schéma à droite. Il vous suffit de localiser la case de votre niveau et d'appuyer sur cette case pour le sélectionner et pour afficher ce niveau.**

   Par exemple: pour sélectionner le niveau G2 (avec une vitesse de réponse moyenne de l'ordinateur de 25 secondes par coup), appuyez sur la case G2. L'écran affichera alternativement L:G2 et 00:25.

   L:G2

   00:25

3. LEVEL — **Pour finir, appuyez à nouveau sur LEVEL (NIVEAU) pour sortir du mode Niveau.** *Vous pouvez maintenant commencer à jouer dans le nouveau niveau sélectionné!*

Niveau de divertissement 8 Fu 8 A8	Niveau de divertissement 16 Fu 16 B8	Recherche de 3+ demi-coups Fd 8 C8	Recherche de 6 demi-coups Fd 16 D8	8 sec. par coup 00:08 E8	16 sec. par coup 00:16 F8	55 sec. par coup 00:55 G8	15 min. par coup 15:00 H8
Niveau de divertissement 7 Fu 7 A7	Niveau de divertissement 15 Fu 15 B7	Recherche de 3 demi-coups Fd 7 C7	Recherche de 5++demi-coups Fd 15 D7	7 sec. par coup 00:07 E7	15 sec. par coup 00:15 F7	50 sec. par coup 00:50 G7	10 min. par coup 10:00 H7
Niveau de divertissement 6 Fu 6 A6	Niveau de divertissement 14 Fu 14 B6	Recherche de 2++ demi-coups Fd 6 C6	Recherche de 5+ demi-coups Fd 14 D6	6 sec. par coup 00:06 E6	14 sec. par coup 00:14 F6	45 sec. par coup 00:45 G6	6 min. par coup 06:00 H6
Niveau de divertissement 5 Fu 5 A5	Niveau de divertissement 13 Fu 13 B5	Recherche de 2+ demi-coups Fd 5 C5	Recherche de 5 demi-coups Fd 13 D5	5 sec. par coup 00:05 E5	13 sec. par coup 00:13 F5	40 sec. par coup 00:40 G5	5 min. par coup 05:00 H5
Niveau de divertissement 4 Fu 4 A4	Niveau de divertissement 12 Fu 12 B4	Recherche de 2 demi-coups Fd 4 C4	Recherche de 4++ demi-coups Fd 12 D4	4 sec. par coup 00:04 E4	12 sec. par coup 00:12 F4	35 sec. par coup 00:35 G4	4 min. par coup 04:00 H4
Niveau de divertissement 3 Fu 3 A3	Niveau de divertissement 11 Fu 11 B3	Recherche de 1++ demi-coup Fd 3 C3	Recherche de 4+ demi-coups Fd 11 D3	3 sec. par coup 00:03 E3	11 sec. par coup 00:11 F3	30 sec. par coup 00:30 G3	3 min. par coup 03:00 H3
Niveau de divertissement 2 Fu 2 A2	Niveau de divertissement 10 Fu 10 B2	Recherche de 1+ demi-coup Fd 2 C2	Recherche de 4 demi-coups Fd 10 D2	2 sec. par coup 00:02 E2	10 sec. par coup 00:10 F2	25 sec. par coup 00:25 G2	2 min. par coup 02:00 H2
Niveau de divertissement 1 Fu 1 A1	Niveau de divertissement 9 Fu 9 B1	Recherche de 1 demi-coup Fd 1 C1	Recherche de 3++ demi-coups Fd 9 D1	1 sec. par coup 00:01 E1	9 sec. par coup 00:09 F1	20 sec. par coup 00:20 G1	1 min. par coup 01:00 H1

NIVEAUX DE DIVERTISSEMENT (A–B) | **NIVEAUX DE PROFONDEUR FIXE** (C–D) | **NIVEAUX MOYENS** (E–H)

Pour plus amples détails, consultez la Section 3.

3.1 Niveaux de divertissement (Cases A1- B8)

CASE DE NIVEAU	*ÉCRAN ALTERNANT*	*CASE DE NIVEAU*	*ÉCRAN ALTERNANT*
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Si vous êtes un amateur ou un débutant, les niveaux de divertissement sont faits pour vous – ils vous donneront la chance de battre l'ordinateur – pour une fois! Dans ces niveaux, l'ordinateur ne recherche pas indéfiniment le meilleur coup possible, comme il le ferait d'habitude. Au lieu de cela, il ne fait pas attention aux scores et choisit les coups au hasard pour faciliter la partie – et dans certains cas cela l'amène à jouer des coups qui ne sont pas nécessairement les meilleurs qu'il ait trouvés. Cette variabilité rend l'ordinateur susceptible de commettre des erreurs de jugement très humaines. Battez l'ordinateur en capitalisant sur ses erreurs, et vous réaliserez peut être rapidement que vous pouvez gagner contre vos amis de la même façon! Les niveaux de divertissement sont faciles au départ et deviennent un peu plus compliqués en allant, ce qui vous permet d'améliorer votre adresse aux échecs au fur et à mesure.

3.2 Niveaux de profondeur fixe (Cases C1-D8)

CASE DE NIVEAU	*PROFONDEUR DE LA RECHERCHE*	*ÉCRAN ALTERNANT*
C1	1 demi-coup	L:c1 / Fd 1
C2	1 demi-coup+	L:c2 / Fd 2
C3	1 demi-coup++	L:c3 / Fd 3
C4	2 demi-coups	L:c4 / Fd 4
C5	2 demi-coups+	L:c5 / Fd 5
C6	2 demi-coups++	L:c6 / Fd 6
C7	3 demi-coups	L:c7 / Fd 7
C8	3 demi-coups+	L:c8 / Fd 8

D1	3 demi-coups++	L:d1 / Fd 9
D2	4 demi-coups	L:d2 / Fd 10
D3	4 demi-coups+	L:d3 / Fd 11
D4	4 demi-coups++	L:d4 / Fd 12
D5	5 demi-coups	L:d5 / Fd 13
D6	5 demi-coups+	L:d6 / Fd 14
D7	5 demi-coups++	L:d7 / Fd 15
D8	6 demi-coups	L:d8 / Fd 16

Dans les niveaux de profondeur fixe, la profondeur de la recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, ou demi-coup. Un "demi-coup" est un coup individuel ou un coup pour l'un des deux camps. Par exemple, dans le niveau C1, l'ordinateur cherche à une profondeur d'un demi-coup. Il n'anticipe donc qu'un seul coup individuel. Par conséquent, dans ce niveau, il rate souvent un mat en un coup. Cela rend la partie plus facile et donne aux débutants une meilleure chance de battre l'ordinateur! Utilisez ces niveaux pour aiguiser votre habileté – au fur et à mesure que vous maîtrisez chaque niveau, passez au niveau supérieur!

Les niveaux marqués avec le signe plus (+ et ++) indiquent de petits incréments dans la profondeur de la recherche. Dans ces niveaux, l'ordinateur anticipera ce nombre précis de demi-coups, plus *quelques coups supplémentaires* (+), ou *quelques coups supplémentaires choisis* (++).

*Veuillez noter que l'ordinateur peut être long à jouer dans certains des niveaux de profondeur fixe. Dans les niveaux G6 et supérieurs, il n'est pas rare par exemple que l'ordinateur réfléchisse pendant une heure ou plus. Ceci est tout à fait normal pour ces niveaux spéciaux! Pour interrompre l'ordinateur et le forcer à jouer un coup, appuyez simplement sur **PLAY (JOUER)**.*

3.3 Niveaux moyens (Cases E1-H8)

CASE DE NIVEAU	*TEMPS PAR COUP*	*ÉCRAN ALTERNANT*
E1	1 seconde	L:E1 / 00:01
E2	2 secondes	L:E2 / 00:02
E3	3 secondes	L:E3 / 00:03
E4	4 secondes	L:E4 / 00:04
E5	5 secondes	L:E5 / 00:05
E6	6 secondes	L:E6 / 00:06
E7	7 secondes	L:E7 / 00:07
E8	8 secondes	L:E8 / 00:08
F1	9 secondes	L:F1 / 00:09
F2	10 secondes	L:F2 / 00:10
F3	11 secondes	L:F3 / 00:11
F4	12 secondes	L:F4 / 00:12
F5	13 secondes	L:F5 / 00:13
F6	14 secondes	L:F6 / 00:14
F7	15 secondes	L:F7 / 00:15
F8	16 secondes	L:F8 / 00:16
G1	20 secondes	L:G1 / 00:20
G2	25 secondes	L:G2 / 00:25
G3	30 secondes	L:G3 / 00:30
G4	35 secondes	L:G4 / 00:35
G5	40 secondes	L:G5 / 00:40
G6	45 secondes	L:G6 / 00:45
G7	50 secondes	L:G7 / 00:50
G8	55 secondes	L:G8 / 00:55
H1	1 minute	L:H1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H5 / 05:00
H6	6 minutes	L:H6 / 06:00
H7	10 minutes	L:H7 / 10:00
H8	15 minutes	L:H8 / 15:00

Les niveaux moyens vous permettent de contrôler la force de l'ordinateur en limitant le temps dont il dispose pour penser à ses coups. Lorsque vous choisissez l'un de ces niveaux, vous choisissez en fait le temps dont dispose l'ordinateur pour effectuer un coup. Au fur et à mesure que les niveaux augmentent, l'ordinateur devient plus fort – et plus grand est le temps dont il dispose pour penser, mieux il joue!

Notez qu'au début et à la fin d'une partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite.

4. MODES SPÉCIAUX À EXPLORER

4.1 Mode vérification

*Consultez la section **«C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!»** pour un exemple détaillé de l'utilisation du mode vérification.*

Si vous avez bousculé l'échiquier ou si vous pensez que la position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier la position de toutes les pièces pour vous!

Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur l'une des **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**. L'ordinateur affichera le symbole de cette pièce, en même temps que la position sur le plateau de la première pièce de ce type. Appuyez plusieurs fois sur cette même **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** pour voir la position sur le plateau de toutes les pièces de ce type. Vous verrez d'abord les pièces Blanches (_), puis les pièces Noires (‾). Lorsqu'il n'y a plus de pièces de ce type, l'ordinateur émet un double bip et affiche deux tirets (exemple., _b:_ _ s'il n'y a plus de Fous sur le plateau). Il repasse ensuite à l'affichage précédent de votre partie.

Pour vérifier d'autres pièces, répétez les mêmes étapes en utilisant les autres **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES.** Lorsque vous avez terminé, jouez tout simplement votre coup suivant.

Veuillez noter que l'ordinateur quittera le mode vérification automatiquement si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ trois secondes.

C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!

1. **Appuyez sur NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** et placez les pièces dans leur position de départ initiale.
2. Appuyez sur **ROOK (LA TOUR)**. *Écran: Tour Blanche sur case A1.*
3. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**. *Écran: Tour Blanche sur case H1.*
4. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**. *Écran: Tour Noire sur case A8.*
5. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**. *Écran: Tour Noire sur case H8.*
6. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**. *Écran: Plus de Tour. Répétez l'opération pour toute autre pièce!* Pour continuer, jouez le coup suivant.

Pour plus de détails, consultez la Section 4.1.

SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT!

Nous choisirons ici d'étudier les Fous et les Tours. *N'oubliez pas que les Pions et les Rois sont toujours sur l'échiquier.*

1. Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**.
2. Appuyez sur **BISHOP (FOU)**. *Fous ajoutés. Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous.*
3. Appuyez sur **ROOK (TOUR)**. *Tours ajoutées. Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous. Tours.*
4. Appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se remet à zéro pour une nouvelle partie avec seuls les Pions, les Rois, les Fous et les Tours sur l'échiquier – assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Pour plus de détails, voir Section 4.3.

4.2 Mode non automatique

Normalement, l'ordinateur répond toujours avec un contre-mouvement quand vous effectuez un coup. Cependant, si vous appuyez sur **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)** pour passer au mode non automatique, vous pouvez jouer le nombre de coups que vous voulez, un par un, sans permettre à l'ordinateur de répondre! Vous pouvez utiliser cette fonction de différentes façons:

- *Pour jouer des parties de Maître de bout à bout. Appuyez sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment pour voir quel coup l'ordinateur jouerait!*
- *Pour étudier des lignes d'ouverture du livre en les jouant manuellement.*
- *Pour rejouer toute position sur l'échiquier afin de mieux l'étudier.*
- *Pour jouer aux échecs avec un ami, en ayant l'ordinateur comme arbitre. Il contrôlera la partie, en vérifiant la légalité de tous les coups et en comptant le temps écoulé pour chacun des deux camps! Si vous avez besoin d'aide pour un coup, appuyez sur **PLAY (JOUER)** et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp.Une fois que l'ordinateur a joué, le mode non automatique reste activé et vous pouvez continuer votre partie!*

Pour quitter le mode non automatique et repasser au mode partie normale, appuyez à nouveau à tout instant sur la touche **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)**. Vous entendrez un double bip confirmant que ce mode est bien annulé. Veuillez prendre en note que ce mode est également annulé automatiquement lorsque vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE).**

Remarque: Lorsque le mode non automatique est activé, les indications relatives «au camp devant jouer» apparaîtront ainsi: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux lorsque c'est au tour des Noirs de jouer et lorsque c'est le tour des Blancs de jouer, seul «PM» apparaîtra.

4.3 Mode d'enseignement

---

*Référez-vous à **«UN APERÇU DES MODES D'ENSEIGNEMENT»** pour consulter le schéma des 11 modes d'enseignement. En plus, la section **«SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT»** vous en offre un exemple illustré!*

Votre ordinateur propose 11 modes d'enseignement qui vous permettent d'étudier les coups de base et de maîtriser les tactiques des pièces individuelles des échecs, une par une! Pour chaque partie de mode d'enseignement, les seules pièces sur l'échiquier seront les Pions, les Rois et votre choix d'un ou deux types de pièces sélectionnées. Cela permet aux débutants de se concentrer sur une ou deux pièces à la fois, sans se laisser déconcentrer et distraire par d'autres pièces sur l'échiquier! Les joueurs plus avancés peuvent se servir des modes d'enseignement pour s'entraîner en utilisant des combinaisons sélectionnées.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, suivez les étapes suivantes pour choisir l'une des parties de mode d'enseignement:

a. Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT).** L'écran affiche tEAC.
b. Appuyez sur une ou deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES,** en fonction de la (des) pièce(s) que vous aimeriez étudier. L'écran affichera la (les) pièce(s) sélectionnée(s) au fur et à mesure que vous appuyez

UN APERÇU DES MODES D'ENSEIGNEMENT

À étudier…	*Appuyez sur*	*Affichage*
Pions+Rois		tE_P
Pions+Rois+ Cavaliers		tE_n
Pions+Rois+ Fous		tE_b
Pions+Rois+ Tours		tE_r
Pions+Rois+ Dames		tE_q
Pions+Rois+ Cavaliers+Fous		tEnb
Pions+Rois+ Cavaliers+Tours		tEnr
Pions+Rois+ Cavaliers+Dames		tEnq
Pions+Rois+ Fous+Tours		tEbr
Pions+Rois+ Fous+Dames		tEbq
Pions+Rois+ Tours+Dames		tErq

sur les touches. Le schéma des modes d'enseignement dans cette section montre toutes les différentes combinaisons de pièces ainsi que les touches à presser pour les sélectionner.

c. Après avoir terminé votre (vos) sélection(s) de pièces, appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se réinitialisera en vue d'une nouvelle partie, en utilisant uniquement les pièces que vous avez choisies. Assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Veuillez également prendre en compte les informations suivantes relatives aux modes d'enseignement:

- *Si vous appuyez sur plus de deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**, seules les deux dernières pièces affichées seront sélectionnées lorsque vous appuierez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)** pour démarrer la partie.*
- *Si vous n'appuyez sur aucune **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** lors de l'étape (b) ci-dessus et que vous appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**, vous quitterez le mode d'enseignement et repasserez à la partie précédente.*
- *Pour quitter le mode d'enseignement et retourner à une partie standard, à 32 pièces, appuyez à tout moment sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**.*

5. DÉTAILS TECHNIQUES

5.1 La fonction ACL

Les ordinateurs peuvent parfois «se verrouiller» à cause de décharges statiques ou de nombreuses autres perturbations électriques. Si cela arrivait, utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer au moins une seconde à l'intérieur de l'orifice marqué **ACL** à la base de l'appareil. Cela permet de réinitialiser l'ordinateur.

5.2 Soin et Entretien

Votre ordinateur d'échecs est un instrument électronique de haute précision, et ne doit pas être manipulé brusquement. Il ne doit pas être soumis non plus à des températures extrêmes ou à l'humidité. Retirez les piles avant de laver l'appareil, et n'utilisez pas de produits chimiques ou liquides pour le laver, au risque d'endommager le plastique.

Remplacez les piles usagées sans délai, car elles peuvent fuir et endommager l'ordinateur. Veuillez également considérer les points suivants au sujet des piles***: n'utilisez que des piles alcalines ou carbone zinc. N'utilisez pas en même temps des piles de type différent ou des piles neuves et usagées. Ne rechargez pas des piles non-rechargeables. N'utilisez que les piles recommandées ou piles équivalentes. Assurez-vous de vérifier la polarité lorsque vous insérez des piles. Retirez rapidement les piles usées de l'appareil. Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.***

5.3 Spécifications techniques

Touches :	15
Écran LCD:	Aire d'affichage 18 x 9 mm
Son:	Vibreur piézoélectrique
Piles:	2 piles «AA» (AM3/R6) ⎓
Durée de vie des piles:	200 heures (piles alcalines neuves)
Consommation:	6 mW
Dimensions:	239 x 239 x 20 mm

Veuillez conserver ces informations pour consultation future.

Saitek se réserve le droit d'effectuer des modifications techniques sans avis préalable dans l'intérêt du progrès.

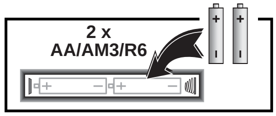
FRANÇAIS

GUIDE DE RÉSOLUTIONS DE PROBLÈMES		
SYMPTÔMES	**CAUSES POSSIBLES**	**ACTIONS À PRENDRE**
L'ordinateur ne répond pas ou «gèle» pendant la partie.	• Les piles ne sont pas correctement insérées. • Les piles sont faibles ou mauvaises. • Une décharge statique ou perturbation électrique a entraîné un verrouillage.	• Insérez les piles tel qu'indiqué dans *Démarrage rapide*. • Remplacez les piles • Appuyez dans l'orifice marqué **ACL**, tel que décrit dans la section 1.1.
L'écran est faible.	• Les piles sont faibles.	• Remplacez les piles.
L'ordinateur ne veut pas jouer un coup.	• Le mode non automatique est peut être activé. • Vous êtes peut être dans un niveau où l'ordinateur réfléchit longtemps.	• L'ordinateur répond automatiquement seulement si le mode non automatique est désactivé (voir section 4.2) • Vérifiez le niveau (voir Section 3). Pour interrompre la recherche de l'ordinateur, appuyez sur **PLAY**.
L'ordinateur ne veut pas accepter votre coup.	• Est ce votre tour de jouer? Votre Roi est-il en échec? Est-ce que votre prochain coup mettra votre Roi en échec? Avez-vous déplacé la Tour en premier lorsque vous avez roqué? Vous déplacez-vous vers une case illégale? • L'ordinateur réfléchit. • Vous avez mal entré le dernier coup de l'ordinateur (appuyé sur l a mauvaise case de **départ** ou de destination).	• Connaissez-vous bien les règles? Utilisez la fonction **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)** pour rejouer le dernier coup. • Pour interrompre l'ordinateur, appuyez sur **PLAY (JOUER)**. • Vérifiez le coup affiché. Appuyez sur la bonne case pour terminer le coup de l'ordinateur.
L'ordinateur semble jouer des coups illégaux ou des coups irrationnels.	• L'ordinateur a joué un coup spécial (en passant, roque, promotion de pion). • La position de vos pièces sur l'échiquier est incorrecte. • Vous êtes peut être dans un niveau de divertissement, où l'ordinateur délibérément facilite la partie.	• Révisez les règles des échecs. Utilisez la fonction **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)** pour rejouer le dernier coup. • Vérifiez le plateau (voir Section 4.1). • Vérifiez le niveau (voir Section 3).
L'ordinateur est silencieux.	• La touche **SOUND (SON)** a été pressée pour désactiver le son.	• Appuyez à nouveau sur **SOUND (SON)** pour réactiver le son.
La pendule est affichée lors de l a vérification des pièces.	• L'ordinateur quitte le mode Vérification si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ 3 secondes.	• Commencez à vérifier à nouveau en appuyant sur l'une des **TOUCHES DE YMBOLE DE PIÈCES**.
L'écran saute des secondes ou l'intervalle entre les secondes semble inégal.	• Cela peut arriver de temps en temps *pendant que l'ordinateur réfléchit.*	• Votre partie ne sera pas affectée.
Aucune réponse quand vous appuyez sur une touche.	• Cela peut arriver de temps en temps *pendant que l'ordinateur réfléchit.*	• Maintenez la touche appuyée pendant 2 à 3 secondes, jusqu'à ce que l'ordinateur réponde.
L'ordinateur s'éteint pendant que vous réfléchissez à votre coup.	• Si aucun coup n'est effectué ou si aucune touche n'est pressée pendant 20 minutes, l'appareil s'éteint pour économiser les piles.	• Votre partie a été conservée en mémoire. Pour continuer la partie, appuyez sur **GO/ STOP (MARCHE/ARRÊT)**.

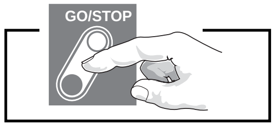
AVVIAMENTO RAPIDO

Per iniziare una partita immediatamente, senza leggere il manuale prima, segui i passaggi descritti qui di seguito!

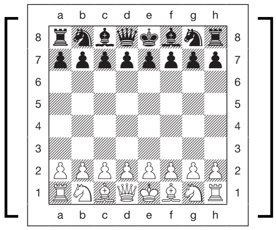
1 Inserisci 2 batterie tipo “AA” (AM3/R6), nel computer, con la polarità corretta.



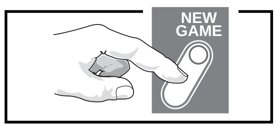
2 Premi **GO/STOP** per accendere il computer. Se l’unità non risponde, devi riazzerarla come descritto nel paragrafo 1.1.



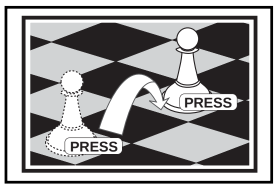
3 Imposta i pezzi sulla posizione di partenza iniziale per una nuova partita, con il Bianco dalla tua parte, come da figura a fianco.



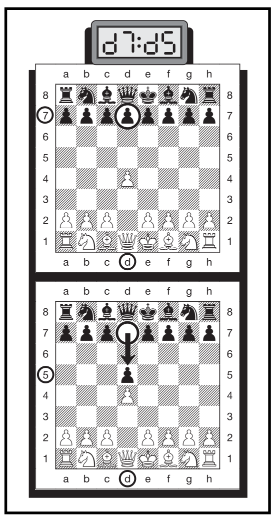
4 Premi **NEW GAME (NUOVA PARTITA)**, per riazzerare il computer.



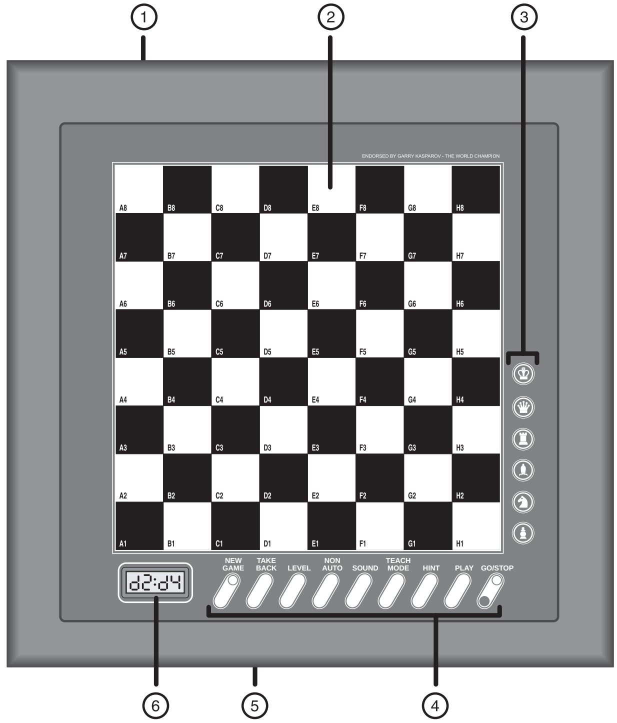
5 Inserisci le mosse eseguendole sulla scacchiera, premendo gentilmente i pezzi verso il basso e dalla **casa di partenza** alla **casa di destinazione** per ciascuna mossa.



6 Non appena il computer effettua una mossa, questa è visualizzata, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo del computer verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante (la casa d7 in quest’esempio); il display lampeggerà sulla **casa di destinazione** (d5 in questo caso), per completare la mossa del computer. E questo è tutto!



*Esegui la mossa successiva come descritto sopra. Premi **GO/STOP** in qualsiasi momento per spegnere il computer. Divertiti!*



TASTI E CARATTERISTICHE

1. **VANO BATTERIE:** Sulla base dell’unità. Monta 2 batterie alcaline tipo “AA” (AM3/R6).
2. **SCACCHIERA A SENSORI:** Ogni quadrato contiene un sensore che registra automaticamente il movimento del pezzo.
3. **TASTI SIMBOLI DEI PEZZI:** Usati per verificare le posizioni e selezionare i Modi di Apprendimento. Usati anche per la promozione dei pedoni.
4. **TASTI DI GIOCO**
   - **NEW GAME (NUOVA PARTITA):** Predispone la scacchiera per una nuova partita.
   - **RITIRO:** Per ritirare l’ultima mossa singola eseguita. Puoi ritirare due mosse individuali, oppure una mossa per ciascun giocatore.
   - **LIVELLO:** Per entrare nel Modo Livello.
   - **NON AUTO:** Per entrare nel modo Non Auto, che permette di inserire le mosse manualmente.
   - **SUONO:** Per attivare o disattivare i suoni.
   - **MODO APPRENDIMENTO:** Per entrare nel Modo Apprendimento.
   - **SUGGERIMENTO:** Tenere premuto per ottenere un suggerimento su una mossa.
   - **GIOCO:** Premere per cambiare ruolo con il computer; premi mentre il computer pensa di forzare la mossa.
   - **GO/STOP:** Per accendere e spegnere il computer. La posizione attuale è conservata in memoria quando il computer viene spento.
5. **ACL (Riazzeramento):** Situato sulla base dell’unità. Usato per eliminare le scariche elettrostatiche, a seguito dell’inserimento di batterie nuove.
6. **FINESTRA DI DISPLAY:** Usata per visualizzare le mosse, informazioni, e agli orologi da scacchi. Usata anche per selezionare i livelli di gioco e i Modi di Apprendimento, e per verificare i pezzi.

ITALIANO

INDICE

INTRODUZIONE

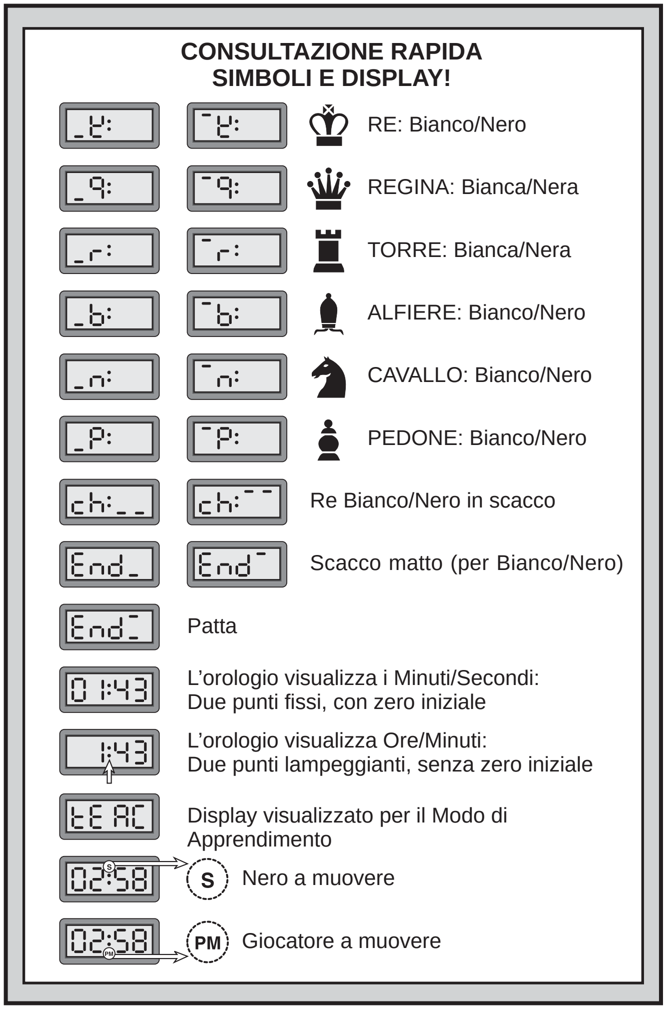
Benvenuto nel meraviglioso mondo degli scacchi informatici! Sia che tu abbia appena imparato a giocare a scacchi, sia che tu abbia già scoperto questo meraviglioso gioco, sicuramente trarrai molti benefici, sotto molti punti di vista, con questo nuovo computer da scacchi! Una combinazione unica di avversario e maestro, questo computer è sempre pronto a giocare, dovunque ti trovi! L'*Avviamento rapido* all'inizio del manuale è concepito per farti iniziare a giocare immediatamente; troverai ulteriori dettagli sul funzionamento del gioco nel Paragrafo 1. Dopo avere familiarizzato con i fondamentali del gioco, continua ad esplorare il resto del manuale, e scoprirai molto presto una varietà di altre speciali caratteristiche ed emozionanti opzioni di gioco!

Tra le altre cose, il computer conosce e segue tutte le famose regole degli scacchi, e puoi star certo che non ti ingannerà mai! Per coloro che non hanno mai giocato a scacchi prima, abbiamo incluso un breve panorama delle regole per iniziare. Per informazioni più dettagliate, puoi visitare la biblioteca locale, dove sicuramente troverai molti e interessanti libri sugli scacchi!

1. PER INIZIARE

1.1 Prima di tutto, installa le batterie

Il tuo computer da scacchi funziona con 2 batterie tipo "AA" (AM3/R6). Inserisci le batterie nell'apposito vano sulla base dell'unità, come spiegato in Avviamento Rapido. Usa batterie alcaline nuove per una maggiore durata (fino a 200 ore)!



Accendi il computer premendo **GO/STOP**; un bip segnala che la partita può iniziare. Se il computer non dovesse rispondere (le scariche elettrostatiche possono bloccarlo qualche volta), usa una clip per documenti o un altro oggetto appuntito, e premi nel foro **ACL** sulla base dell'unità per almeno un secondo. Il computer verrà così riazzerato.

1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!

Bene, è giunto il momento di iniziare una partita! È molto facile, devi solo seguire i passaggi descritti qui di seguito:

a. Premi **GO/STOP** per accedere il computer, se non l'hai ancora acceso.
b. Premi **NEW GAME** (NUOVA PARTITA), per riazzerare il computer per iniziare una nuova partita. Imposta i pezzi in posizione iniziale, con il Bianco dalla tua parte, come spiegato in *Avviamento Rapido*.
c. Per effettuare una mossa, premi leggermente verso il

basso sul pezzo che desideri muovere fino a quando senti un bip; la scacchiera a sensori riconosce il pezzo automaticamente, e il display mostra la casa che è stata premuta.

d. Prendi il pezzo e premilo gentilmente verso il basso sulla casa su cui desideri muovere. Sentirai un secondo bip di conferma della mossa dal computer. Hai appena fatto la prima mossa piena della partita! Ora tocca al computer muovere (Nero).

All'inizio di una partita, il computer muove spesso molto rapidamente, perché sta giocando a memoria, usando il "libro" delle mosse di apertura incorporato. Per ulteriori dettagli, vedi il Paragrafo 2.9.

1.3 Ora è il turno del computer

Quando il computer muove, emette un bip e visualizza la mossa, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo indicato sulla **casa di partenza** lampeggiante fino a quando non senti un bip. Il display visualizza la **casa di destinazione** lampeggiante. Muovi quel pezzo sulla **casa di destinazione** indicata e premilo verso il basso per completare la mossa del computer. Adesso è di nuovo il tuo turno...

È possibile che si verifichi una delle situazioni seguenti **mentre il computer sta pensando**:

- *Il tasti di gioco devono essere premuti per due o tre secondi prima che il computer risponda.*
- *Il display dell'orologio può qualche volta saltare qualche secondo, e la durata fra i secondi consecutivi potrebbe non essere regolare.*

1.4 Hai cambiato idea? Ritira!

Quando stai giocando contro il computer, tutto può "essere cambiato"; puoi cambiare idea o decidere di giocare una mossa diversa in qualsiasi momento! Puoi ritirare due mosse singole, o una mossa per ciascun giocatore.

Per ritirare l'ultima mossa giocata, premi **TAKE BACK**.

Il display mostra la mossa da ritirare, con la **casa di destinazione** originale lampeggiante. Premi il pezzo verso il basso su quella casa. Ora puoi vedere il simbolo del pezzo, il colore del pezzo, e la **casa di partenza** di quel pezzo. Premi il pezzo verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante per terminare il ritiro.

Se la mossa ritirata era una cattura, il computer ti ricorda di sistemare il pezzo catturato sulla scacchiera, visualizzare il tipo del pezzo ed il colore, insieme alla posizione. Premi il pezzo verso il basso sulla casa indicata. Per ritirare un'altra mossa, premi **TAKE BACK** di nuovo. Per continuare il gioco, esegui la mossa successiva o premi **PLAY** per far fare la mossa successiva al computer.

1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!

Ogni qualvolta finisci una partita (o desideri terminare la partita attuale), è facile iniziare di nuovo! Premi **NEW GAME**, il computer si riazzera da solo, sistemando tutti i pezzi di nuovo in posizione iniziale. Il livello del gioco viene mantenuto, tuttavia puoi cambiarlo, se desideri, come spiegato nel paragrafo 3.

***IMPORTANTE**: premendo **NEW GAME** si cancella la partita attuale dalla memoria; stai attento a non premere questo tasto per errore!*

1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

Il computer presenta 64 livelli di gioco, ciascuno dei quali corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera, rendendo la scelta molto facile! Insieme ai Modi di Apprendimento incorporati, disponi di una scelta di 768 livelli per combinare le impostazioni!

Per i dettagli completi su tutti i livelli di gioco, insieme alle istruzioni per selezionare i livelli, consulta il paragrafo 3.

2. CARATTERISTICHE FONDAMENTALI AGGIUNTIVE

2.1 A chi tocca? Controlla il display!

Si capisce molto velocemente se il computer sta pensando, e quale delle due parti deve muovere! Ogni volta che è il tuo turno, la scritta "PM" appare sul display. Quando deve muovere il Nero, appare "S" sul display.

Anche se sembra molto logico e diretto durante le partite "normali", quando sei il Bianco e il computer è il Nero, abbiamo pensato di includere i chiarimenti che seguono, per aiutarti in alcune situazioni speciali:

- *Quando cambi posizione con il computer, e quindi sei il Nero ed il computer è il Bianco: sia "PM" sia "S" sono visualizzati quando è il turno del Nero, e nessuna delle scritte è visualizzata quando è il turno del computer (Bianco).*
- *Quando il modo Non Auto è attivo: sia "PM" sia "S" sono visualizzati quando è il turno del Nero, e "PM" da solo è visualizzato quando è il turno del Bianco.*

Per informazioni sul cambio delle posizioni, consultare il paragrafo 2.6; per informazioni sul modo Non Auto, consultare il paragrafo 4.2.

2.2 Mosse scacchistiche particolari

Catture: Per catturare, premi gentilmente verso il basso sul pezzo che desideri muovere, rimuovilo dalla scacchiera, e sistema il tuo pezzo sulla casa del pezzo catturato, premendo verso il basso.

En passant: In una cattura en passant, il computer ti ricorda di rimuovere il pedone catturato dalla scacchiera, facendo lampeggiare la posizione del pedone nel display. Premi il pedone catturato verso il basso, prima di rimuoverlo dalla scacchiera.

Arrocco: Il computer riconosce automaticamente l'arrocco, dopo che il Re è mosso. Dopo avere premuto il Re sulle **case di partenza e di arrivo**, il computer visualizza la mossa della Torre, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi verso il basso su questa casa, ed il display farà

ITALIANO

lampeggiare la casa sulla quale la torre deve muovere.

Promozione del pedone**: **quando promuovi un pedone, prima premi il tuo pedone verso il basso sulla **casa di partenza**, come faresti normalmente. Il computer fa lampeggiare la **casa di partenza** ed il simbolo della Regina, insieme al display dell'orologio. A questo punto hai due possibilità: (a) per promuovere la Regina, completa la mossa premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**. La promozione ha luogo automaticamente. *(b) per sottopromuovere a Cavallo, Alfiere oppure Torre*, premi il tasto del simbolo del pezzo per il pezzo che desideri mettere in gioco (♞, ♝, oppure ♜). Il simbolo corrispondente è visualizzato, e premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**, la mossa è completata. Quando stai promuovendo, ricordati sempre di cambiare il pezzo sulla scacchiera! ***Quando il computer promuove un pedone***, il display ne visualizza prima la mossa, come farebbe normalmente, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi sulla **casa di partenza**; si visualizza il simbolo del pezzo promosso dal computer, insieme alla **casa di destinazione** lampeggiante. Premi sulla **casa di destinazione**, cambia il pezzo del computer sulla scacchiera, e continua il gioco!

2.3 Mosse illegali

Il computer non accetterà mai una mossa illegale! Puoi provare ad effettuarne una, e sentirai un bip, con il display che fa lampeggiare alternativamente la **casa di partenza** ed il tempo. Muovi lo stesso pezzo su un'altra casa, oppure premi il pezzo nero verso il basso sulla **casa di partenza** originale, e muovi un pezzo diverso.

Se non muovi il pezzo del computer correttamente, sentirai ugualmente un bip di errore. Questo significa che stai muovendo il pezzo sbagliato, oppure che stai muovendo il pezzo del computer sulla casa sbagliata. Controlla il display ed effettua la mossa di nuovo.

Se premi il pezzo verso il basso e la **casa di partenza** è visualizzata, però decidi di non effettuare la mossa, semplicemente premi verso il basso su quella casa di nuovo per annullare la mossa. Poi esegui un'altra mossa. Se cambi idea dopo aver inserito l'intera mossa, ritira la mossa come descritto nel paragrafo 1.4.

Avvertenza: Fai attenzione a quando giochi con i suoni disattivati, dal momento che non puoi sentire i bip di errore!

2.4 Scacco, Matta e Patta

Scacco: Quando il Re è in scacco, il computer visualizza prima la mossa, come farebbe normalmente. Dopo che la mossa viene eseguita, il display alterna fra l'ora e ch:_ _ (se il Bianco è in scacco), oppure ch:¯ ¯ (se il Nero è in scacco).

Scacco matto: Quando una partita finisce in scacco matto, sul display si visualizza End_ (se ha vinto il Bianco), oppure End¯ (se ha vinto il Nero).

Patte: Il computer riconosce le patte per stallo, e per ripetizione immediata della stessa mossa per tre volte. Dopo che si è verificata una patta, sul display lampeggia End=, insieme alla mossa della patta.

2.5 Interruzione della ricerca del computer

Pensi che il computer stia prendendo troppo tempo per muovere? Nessun problema; puoi interromperlo in qualsiasi momento! Semplicemente premi **PLAY** mentre il computer sta pensando; in questo modo il computer esegue la mossa che stava prendendo in considerazione in quel momento.

Questa caratteristica può essere utile per coloro che sono impazienti, specialmente quando si usa il livello di Competenza fissa (Fixed Depth) C6 o più alto, in cui il computer in alcuni casi può tardare un'ora o più per effettuare la mossa.

2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer

Per cambiare posizione di gioco con il computer, premi **PLAY** quando è il tuo turno a muovere, ed il computer esegue la mossa successiva a la tua posizione. Cambia posizione quante volte desideri!

Desideri che il computer giochi la prima mossa del Bianco all'inizio della partita? Premi **NEW GAME** per riazzerare il computer, e poi premi **PLAY**!

Desideri guardare il computer giocare a scacchi contro se stesso? Premi **PLAY** dopo ogni mossa, e osserva il computer giocare in entrambe le posizioni sulla scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studia le strategie del computer, ed in questo modo migliora il tuo gioco!

Quando scambi posizione con il computer, e tu sei il Nero, e il computer è il Bianco, le indicazioni per la "parte che deve muovere", sono visualizzate come segue: sia "PM" sia "S" sono visualizzati, se tocca a te muovere per il Nero, o nessuna delle due scritte è visualizzata quando è il turno del computer a muovere per il Bianco.

2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

È facile ottenere l'aiuto del computer ogni qualvolta ne hai bisogno. Quando è il tuo turno, tieni premuto il tasto **HINT**, ed il computer visualizza un suggerimento per una mossa!

*Nota che tenere premuto il tasto **HINT** continuamente, fornisce più di un suggerimento per la mossa in certe posizioni. Il computer può tardare qualche secondo per visualizzare un suggerimento, specialmente in posizioni complicate.*

2.8 Orologi da scacchi

Il computer contiene un **orologio da scacchi** incorporato, che cronometra il tempo, con un display a quattro digitazioni, che mostra il tempo totale trascorso per la mossa seguente di una delle due parti (computer o giocatore), mentre quella parte sta pensando. Ecco un esempio di un modo facile per differenziare fra le visualizzazioni del tempo molto velocemente:

- *Per la prima ora, il display visualizza **MM:SS** (Minuti: Secondi), con un separatore (:) **fisso** fra le digitazioni dei minuti e dei secondi, ed uno **zero iniziale**.*
- *Se il tempo totale trascorso eccede l'ora, si visualizza **MM:SS** (Ore:Minuti), con un separatore (:) **lampeggiante** nel mezzo, e s**enza zero iniziale**.*

Da notare anche i seguenti punti con rispetto agli orologi da scacchi:

- *Gli orologi si fermano in certe situazioni, per esempio quando le mosse sono ritirate, o quando i livelli di gioco sono cambiati o verificati. In questi casi, i tempi sono conservati in memoria, e l'orologio ripristina il conteggio quando il gioco continua.*
- *Qualche volta, quando il computer sta pensando, il display può saltare per alcuni secondi, oppure la durata fra i secondi consecutivi può apparire irregolare. La partita non ne risentirà.*

2.9 Aperture incorporate

All'inizio della partita, il computer spesso muove molto velocemente in molti dei livelli di gioco. Questo accade perché il computer gioca a memoria, usando il "libro" incorporato delle mosse di apertura degli scacchi, che include la maggior parte delle aperture. Se la posizione attuale della scacchiera è presente nel libro, il computer gioca in conformità a quella posizione automaticamente, senza pensare alla mossa!

2.10 Spegnimento automatico

Ogni volta che tocca a te muovere, e non hai effettuato una mossa o premuto alcun tasto per 20 minuti, il computer si spegne automaticamente, per risparmiare l'energia delle batterie. Per continuare la partita, premi **GO/STOP** per accendere di nuovo il computer. *Nota che il computer non si spegne automaticamente mentre sta pensando.*

2.11 Memoria di gioco

Se desideri interrompere la partita per qualsiasi motivo, lo puoi fare premendo **GO/STOP**. La partita viene sospesa, il computer memorizza la posizione attuale fino a due anni successivi (con batterie alcaline nuove). Quando accendi il computer di nuovo, semplicemente continua la partita esattamente da dove l'avevi lasciata!

3. LIVELLI DI GIOCO

Con 768 impostazioni di livello fra cui scegliere (inclusi i Modi di Apprendimento), puoi sicuramente imparare e crescere con questo **computer da scacchi**! Quando imposti il livello, ricorda che le mosse del computer saranno tanto più efficaci quanto più sono "pensate" proprio come un giocatore ver !

---

*Fare riferimento a "**GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO!**", per un panorama di tutti i livelli di gioco.*

Come mostrato nella tabella di scelta del livello, ogni livello di gioco corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera. I livelli sono raggruppati in tre categorie diverse: ***Livelli di Divertimento*** (A1-B8), ***Livelli di competenza fissa*** (C1-D8), e ***Livelli Casual*** (E1-H8). Quanto più alto il livello, tanto più il computer pensa in profondità, diventando un avversario sempre più ostico. Il livello più alto in ciascuno dei gruppi, produce le mosse migliori del computer nei limiti di quelle particolari impostazioni per il livello del gioco. Devi sperimentare un po', inizia con impostazioni di gioco piuttosto basse, e avanza ai livelli più difficili con il migliorare delle tue capacità!

Nota che in alcuni dei livelli più alti, il computer può tardare molto tempo per completare la ricerca. Se desideri forzare il computer ad interrompere la ricerca ed eseguire una mossa, semplicemente premi il tasto **PLAY** in qualsiasi momento.

Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello, in cui si visualizza il livello attuale, con il display che alterna la visualizzazione della casa del Livello ed il nome del Livello. Per esempio, Livello A4 (Livello di Divertimento 4) è visualizzato come L:A4 e Fu 4. Per cambiare livello, premi semplicemente una casa della scacchiera (usando la tabella di scelta del Livello), e si visualizza il livello scelto. Premi di nuovo **LEVEL** per uscire dal Modo Livello, con il nuovo livello di gioco selezionato.

Per quanto riguarda i livelli di gioco, sono da ricordare anche i punti seguenti:

- *Se premi **LEVEL** per verificare il livello e non desideri cambiarlo, premi di nuovo **LEVEL** ed esci senza apportare alcun cambiamento.*
- *Puoi usare il tasto **LEVEL** e verificare il livello di gioco, mentre il computer sta pensando, tuttavia non puoi cambiare il livello di gioco fino a che non tocca a te muovere.*
- *Premere **NEW GAME** riazzera il computer, e mantiene il livello di gioco attuale.*

3.1 Livelli di divertimento (Case A1-B8)

CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE	CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu16

Se sei un principiante assoluto od un principiante, i Livelli di divertimento ti saranno particolarmente confacenti, dandoti l'opportunità di sconfiggere il computer, una volta tanto! In questi livelli, il computer non ricerca esaustivamente la migliore mossa disponibile, come ti aspetteresti normalmente. Al contrario, non bada al punteggio ed usa un "dispositivo di casualizzazione (randomizer)", che rende il suo gioco deliberatamente meno efficace, e qualche volta gli fa eseguire delle mosse, che non sono necessariamente le migliori che ha trovato. Questa variabilità rende il computer propenso ad alcuni errori "umani" di valutazione. Sconfiggi il computer,

GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO!

1. LEVEL **Premi LEVEL per entrare nel Modo Livello.**

2. Seleziona il livello, usando la tabella sulla destra. Trova la casa corrispondente al livello, premi sulla casa da selezionare e visualizza quel livello.

Per esempio: per selezionare il livello G2 (con un tempo di risposta medio del computer di 25 secondi per mossa), premi sulla casella G2. Il display alterna la visualizzazione di L:G2 *e* 00:25.

L:G2

00:25

3. LEVEL **Alla fine, premi di nuovo LEVEL per uscire dal Modo Livello.** *Adesso puoi iniziare giocare sul nuovo livello selezionato!*

Per maggiori dettagli, consulta il Paragrafo 3.

Livello di divertimento 8 Fu 8 A8	Livello di divertimento 16 Fu 16 B8	3+ pieghe di ricerca Fd 8 C8	6 pieghe di ricerca Fd 16 D8	8 sec. per mossa 00:08 E8	16 sec. per mossa 00:16 F8	55 sec. per mossa 00:55 G8	15 min. per mossa 15:00 H8
Livello di divertimento 7 Fu 7 A7	Livello di divertimento 15 Fu 15 B7	3 pieghe di ricerca Fd 7 C7	5++ pieghe di ricerca D7	7 sec. per mossa 00:07 E7	15 sec. per mossa 00:15 F7	50 sec. per mossa 00:50 G7	10 min. per mossa 10:00 H7
Livello di divertimento 6 Fu 6 A6	Livello di divertimento 14 Fu 14 B6	2++ pieghe di ricerca C6	5+ pieghe di ricerca Fd 14 D6	6 sec. per mossa 00:06 E6	14 sec. per mossa 00:14 F6	45 sec. per mossa 00:45 G6	6 min. per mossa 06:00 H6
Livello di divertimento 5 Fu 5 A5	Livello di divertimento 13 Fu 13 B5	2+ pieghe di ricerca Fd 5 C5	5 pieghe di ricerca Fd 13 D5	5 sec. per mossa 00:05 E5	13 sec. per mossa 00:13 F5	40 sec. per mossa 00:40 G5	5 min. per mossa 05:00 H5
Livello di divertimento 4 Fu 4 A4	Livello di divertimento 12 Fu 12 B4	2 pieghe di ricerca Fd 4 C4	4++ pieghe di ricerca Fd 12 D4	4 sec. per mossa 00:04 E4	12 sec. per mossa 00:12 F4	35 sec. per mossa 00:35 G4	4 min. per mossa 04:00 H4
Livello di divertimento 3 Fu 3 A3	Livello di divertimento 11 Fu 11 B3	1++ piega di ricerca Fd 3 C3	4+ pieghe di ricerca Fd 11 D3	3 sec. per mossa 00:03 E3	11 sec. per mossa 00:11 F3	30 sec. per mossa 00:30 G3	3 min. per mossa 03:00 H3
Livello di divertimento 2 Fu 2 A2	Livello di divertimento 10 Fu 10 B2	1+ piega di ricerca Fd 2 C2	4 pieghe di ricerca Fd 10 D2	2 sec. per mossa 00:02 E2	10 sec. per mossa 00:10 F2	25 sec. per mossa 00:25 G2	2 min. per mossa 02:00 H2
Livello di divertimento 1 Fu 1 A1	Livello di divertimento 9 Fu 9 B1	1 piega di ricerca Fd 1 C1	3++ pieghe di ricerca Fd 9 D1	1 sec. per mossa 00:01 E1	9 sec. per mossa 00:09 F1	20 sec. per mossa 00:20 G1	1 min. per mossa 01:00 H1

LIVELLI DI DIVERTIMENTO (A–B) — **LIVELLI DI COMPETENZA FISSA** (C–D) — **LIVELLI CASUAL** (E–H)

capitalizzandone gli errori. Scoprirai molto presto che puoi vincere partite contro i tuoi amici nello stesso modo! I Livelli di Divertimento iniziano dai più facili e diventano più difficili man mano che si aumenta il livello di gioco, e ti permettono di rafforzare le tue capacità di gioco, man mano che avanzi di livello.

3.2 Livelli di competenza fissa (Case C1-D8)

CASA DEL LIVELLO	LIVELLO DI RICERCA	DISPLAY ALTERNANTE
C1	1 piega	L:c1 / Fd 1
C2	1 piega+	L:c2 / Fd 2
C3	1 piega++	L:c3 / Fd 3
C4	2 pieghe	L:c4 / Fd 4
C5	2 pieghe+	L:c5 / Fd 5
C6	2 pieghe++	L:c6 / Fd 6
C7	3 pieghe	L:c7 / Fd 7
C8	3 pieghe+	L:c8 / Fd 8
D1	3 pieghe++	L:d1 / Fd 9
D2	4 pieghe	L:d2 / Fd 10
D3	4 pieghe+	L:d3 / Fd 11
D4	4 pieghe++	L:d4 / Fd 12
D5	5 pieghe	L:d5 / Fd 13
D6	5 pieghe+	L:d6 / Fd 14
D7	5 pieghe++	L:d7 / Fd 15
D8	6 pieghe	L:d8 / Fd 16

Nei Livelli di competenza fissa, il livello di ricerca del computer è limitato a un certo numero di mosse, dette anche pieghe. Una "piega" è una mossa singola, oppure una mossa per ciascun giocatore. Per esempio nel Livello C1, il computer ricerca fino ad una piega, e poi progredisce soltanto di una mossa singola. Pertanto in questo livello, il computer spesso tralascia il matto in una mossa. Questo produce un gioco più debole da parte del computer, e fornisce ai principianti una maggiore possibilità di sconfiggere il computer! Usa questi livelli per affinare le tue capacità, e dopo aver raggiunto le massime capacità di ciascun livello, passa al successivo!

I livelli segnati con i segni (+ e ++), indicano dei piccoli salti incrementali nella profondità della ricerca. In questi

livelli, il computer ricerca un numero particolare di pieghe, ed *alcune altre mosse* (+), *o addirittura ulteriori mosse selezionate* (++).

Nota che il computer può tardare parecchio tempo per avanzare in alcuni Livelli di competenza fissa. Al livello C6 o più alto, per esempio, non è difficile che si verifichi l'eventualità che computer pensi per un'ora o più. Ricordati che questo è normale per questi livelli particolari! Per interrompere il computer e forzarlo ad eseguire una mossa, semplicemente premi ***PLAY****.*

3.3 Livelli Casual (Case E1-H8)

CASELLA DEL LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	DISPLAY ALTERNANTE
E1	1 secondo	L:E1 / 00:01
E2	2 secondi	L:E2 / 00:02
E3	3 secondi	L:E3 / 00:03
E4	4 secondi	L:E4 / 00:04
E5	5 secondi	L:E5 / 00:05
E6	6 secondi	L:E6 / 00:06
E7	7 secondi	L:E7 / 00:07
E8	8 secondi	L:E8 / 00:08
F1	9 secondi	L:F1 / 00:09
F2	10 secondi	L:F2 / 00:10
F3	11 secondi	L:F3 / 00:11
F4	12 secondi	L:F4 / 00:12
F5	13 secondi	L:F5 / 00:13
F6	14 secondi	L:F6 / 00:14
F7	15 secondi	L:F7 / 00:15
F8	16 secondi	L:F8 / 00:16
G1	20 secondi	L:G1 / 00:20
G2	25 secondi	L:G2 / 00:25
G3	30 secondi	L:G3 / 00:30
G4	35 secondi	L:G4 / 00:35
G5	40 secondi	L:G5 / 00:40
G6	45 secondi	L:G6 / 00:45
G7	50 secondi	L:G7 / 00:50
G8	55 secondi	L:G8 / 00:55
H1	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2	2 minuti	L:H2 / 02:00
H3	3 minuti	L:H3 / 03:00
H4	4 minuti	L:H4 / 04:00
H5	5 minuti	L:H5 / 05:00
H6	6 minuti	L:H6 / 06:00
H7	10 minuti	L:H7 / 10:00
H8	15 minuti	L:H8 / 15:00

I livelli casual ti permettono di controllare la forza del computer, limitandone il tempo a disposizione per ciascuna mossa. Quando scegli uno di questi livelli, stai in realtà selezionando il tempo di risposta del computer per ciascuna mossa. Man mano che i livelli avanzano, il computer diventa più forte, e, quanto più tempo concedi al computer per pensare, tanto migliore sarà la sua mossa!

Nota che nell'apertura e alla fine del gioco, il computer tende a muovere più velocemente.

È FACILE CONTROLLARE I PEZZI!

1. Premi **NEW GAME**, ed imposta i pezzi nella posizione di partenza iniziale.
2. Premi **ROOK (TORRE)**. *Display: Torre bianca sulla casella A1.* (_r:A1)
3. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo. *Display: Torre bianca sulla casella H1.* (_r:H1)
4. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo. *Display: Torre nera sulla casella A8.* (¯r:A8)
5. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo. *Display: Torre nera sulla casella H8.* (¯r:H8)
6. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo. *Display: Nessuna torre.* Ripeti lo stesso procedimento per qualsiasi altro pezzo! (_r:_ _)

Per ulteriori informazioni, consulta il Paragrafo 4.1

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPLORARE

4.1 Modo Verifica

*Consulta la tabella "****È FACILE VERIFICARE I PEZZI!****", come esempio guidato di come usare il Modo Verifica.*

Nel caso in cui dovessi far cadere i pezzi sulla scacchiera, o se pensi che la tua posizione sulla scacchiera sia scorretta, il computer può verificare le posizioni di tutti i pezzi!

Quando è il tuo turno, premi uno dei **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Il computer mostra il simbolo per quel pezzo, insieme alla posizione sulla casella del primo pezzo di quel tipo. Premi lo stesso **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** ripetutamente per verificare le posizioni sulla scacchiera di tutti i pezzi dello stesso tipo. Tutti pezzi del Bianco (_) sono visualizzati per primi, e poi tutti pezzi del Nero (¯). Quando il computer ha visualizzato le posizioni di tutti i pezzi di quel tipo, emette un doppio bip e mostra 2 trattini (p.e. _b:_ _, se non ci sono più Alfieri sulla scacchiera). Poi torna indietro alla visualizzazione della partita in corso.

Per verificare la posizione di altri pezzi, ripeti gli stessi passaggi di cui sopra con gli altri **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Quando hai concluso, esegui la mossa successiva.

Nota che il computer esce dal Modo Verifica automaticamente, se nessun tasto è premuto per circa 3 secondi.

4.2 Modo Non Auto

Normalmente, il computer risponde automaticamente con una contromossa, ogni qualvolta esegui una mossa. Se premi **NON AUTO** per entrare nelle Modo Non Auto, al contrario, puoi inserire un numero qualsiasi di mosse, una

PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO!

Studieremo qui gli Alfieri e le Torri. *Ricordati che i Pedoni ed i Re sono sempre sulla scacchiera.*

TEACH MODE — tEAC — 1. Premi **TEACH MODE**.

♗ — tE_b — 2. Premi **BISHOP (ALFIERE)**. *Gli Alfieri sono aggiunti. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri.*

♖ — tEbr — 3. Premi **ROOK (TORRE)**. *Le Torri sono aggiunte. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri, Torri.*

TEACH MODE — 4. Premi **TEACH MODE** di nuovo. Il computer si riazzera per una nuova partita, da giocare solamente con i Pedoni, Re, Alfieri, e le Torri sulla scacchiera; verifica di aver selezionato soltanto i pezzi desiderati!

Per ulteriori dettagli, consulta il Paragrafo 4.3.

alla volta, senza permettere al computer di rispondere! Questa speciale caratteristica può essere usata in modi diversi, che esponiamo qui di seguito:

- *Gioca con i modelli delle partite di scacchi dei maestri. Premi **PLAY** per vedere che cosa farebbe il computer in qualsiasi posizione!*
- *Studia le linee di apertura inserendole manualmente.*
- *Esegui un replay su una qualsiasi posizione della scacchiera per studiare le mosse più in profondità.*
- *Gioca a scacchi contro un amico, con il computer che funge da arbitro. Il computer esercita la funzione di supervisore del gioco, controllando la legalità delle mosse e tenendo il tempo per entrambe le parti! Se dovessi avere bisogno di aiuto per una mossa, premi **PLAY**, ed il computer esegue la mossa successiva al tuo posto. Dopo che il computer ha mosso, il Modo Non Auto rimane attivo, e puoi continuare il gioco!*

Per uscire dal Modo Non Auto, e tornare a gioco normale in qualsiasi momento, premi **NON AUTO** di nuovo. Un bip doppio conferma che questo modo è stato annullato. Nota che il Modo Non Auto è automaticamente annullato ogni volta che premi **NEW GAME**.

Nota: Quando il Modo Non Auto è attivo, le indicazioni "per la parte a muovere", saranno visualizzate in questo modo: sia "PM" sia "S" saranno visualizzati quando tocca al Nero muovere, e "PM" viene visualizzato da solo quando è il turno del Bianco a muovere.

4.3 Modo di Apprendimento

*Consulta la tabella "**PANORAMA DEI MODI DI APPRENDIMENTO**"di tutti gli 11 Modi di Apprendimento. Vedi anche la tabella "**PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO**" per un esempio illustrato!*

PANORAMA DEI MODI DI APPRENDIMENTO

Da studiare…	***Premere***	***Display***
Pedoni+Re	♙	tE_P
Pedoni+Re+ Cavalli	♘	tE_n
Pedoni+Re+ Alfieri	♗	tE_b
Pedoni+Re+ Torri	♖	tE_r
Pedoni+Re+ Regine	♕	tE_9
Pedoni+Re+ Cavalli+Alfieri	♘ + ♗	tEnb
Pedoni+Re+ Cavalli+Torri	♘ + ♖	tEnr
Pedoni+Re+ Cavalli+Regine	♘ + ♕	tEn9
Pedoni+Re+ Alfieri+Torri	♗ + ♖	tEbr
Pedoni+Re+ Alfieri+Regine	♗ + ♕	tEb9
Pedoni+Re+ Torri+Regine	♖ + ♕	tEr9

Il computer è provvisto di 11 Modi di Apprendimento, che ti permettono di studiare le mosse fondamentali e di conoscere a fondo le tattiche dei pezzi individuali, uno per uno! Per ogni partita del Modo di Apprendimento, gli unici pezzi sulla scacchiera saranno i Pedoni, i Re, e uno o due pezzi dello stesso tipo selezionati da te. Questo permette ai principianti di concentrarsi su uno o due pezzi alla volta, senza perdere la concentrazione o essere distratti da altri pezzi sulla scacchiera! I giocatori con capacità più avanzate possono usare i Modi di Apprendimento per fare pratica usando combinazioni selezionate.

Ogni qualvolta che è il tuo turno a muovere, segui i passaggi seguenti dei Modi di Apprendimento:

a. Premi **TEACH MODE**. Il display visualizza tEAC.
b. Premi 1 o 2 **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**, secondo il pezzo o i pezzi che desideri studiare. Il display visualizza il (i) pezzo (i) selezionato (i), mentre i tasti sono premuti. La tabella dei Modi di Apprendimento in questo paragrafo visualizza tutte le diverse combinazioni dei pezzi, ed i tasti che devi premere per selezionarle.
c. Dopo aver selezionato il (i) pezzo (i), premi di nuovo **TEACH MODE**. Il computer viene reimpostato per una nuova partita, usando solamente i pezzi che hai scelto. Ricordati di impostare solamente quei pezzi sulla scacchiera!

Da notare anche i seguenti punti per quanto riguarda i Modi di Apprendimento:

- *Se premi più di 2 **TASTI SIMBOLO DEI PEZZI**, soltanto gli ultimi due pezzi visualizzati saranno selezionati, quando premi **TEACH MODE** per iniziare la partita.*
- *Se non è premuto nessun **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** durante il passaggio b) di cui sopra, premere **TEACH MODE** di nuovo ti farà uscire dal Modo di Apprendimento, e tornare alla partita precedente.*
- *Per uscire dal Modo di Apprendimento e ritornare ad una partita standard, a 32 pezzi in qualsiasi momento, premi **NEW GAME**.*

5. INFORMAZIONI TECNICHE

5.1 La funzione ACL

Il computer qualche volta “si blocca”, a causa di scariche elettrostatiche, o a causa di altre interferenze elettriche. Se si dovesse verificare quest’eventualità, usa un oggetto appuntito da inserire nel foro denominato **ACL** sulla base dell’unità, per almeno 1 secondo. Questo riazzera il computer.

5.2 Cura e manutenzione

Il tuo computer da scacchi è un dispositivo elettronico di precisione; non deve essere sottoposto a shock violenti, o esposto a condizioni estreme di temperatura e di umidità. Togli ere le batterie, prima di pulire l’unità, e non usare agenti chimici o liquidi per pulire il computer, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Le batterie scariche devono essere cambiate il più velocemente possibile, per le possibili perdite che possono danneggiare il computer. Da notare per quanto riguarda l’uso della batterie: ***usa soltanto batterie alcaline o allo zinco carbonio. Non mettere insieme tipi diversi di batterie, o batterie vecchie e nuove. Non ricaricare batterie non ricaricabili. Usa soltanto batterie del tipo raccomandato, o equivalenti. Inserisci le batterie con la polarità corretta. Rimuovi le batterie danneggiate dall’unità il più presto possibile. Non sottoporre i terminali di alimentazione a corto circuito.***

5.3 Specifiche tecniche

Tasti:	15
Display a cristalli liquidi:	Superficie di visione 18 x 9 mm
Suono:	Cicalino piezoelettrico
Batterie:	2 batterie tipo “AA” (AM3/R6) ⎓
Durata delle batterie:	200 ore (batterie alcaline nuove)
Dimensioni:	239 x 239 x 20 mm

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Saitek si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche senza preavviso, per migliorare le prestazioni dell’apparecchio.

ITALIANO

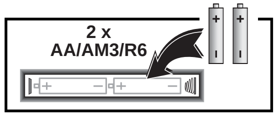
GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI

SINTOMI	POSSIBILI CAUSE	PROVVEDIMENTI
Il computer non reagisce, oppure "si blocca", durante il gioco.	• Le batterie non sono inserite correttamente. • Le batterie sono scariche oppure di cattiva qualità. • Scariche elettrostatiche o interferenze elettriche hanno causato un blocco.	• Inserisci le batterie come indicato in avviamento *rapido*. • Sostituisci le batterie. • Premi con un oggetto appuntito del foro designato **ACL**, come descritto nel Paragrafo 1.1.
Il display perde di intensità.	• Le batterie sono scariche.	• Sostituisci le batterie.
Il computer non muove.	• Il modo Non Auto potrebbe essere attivo. • Il livello attivato potrebbe essere un livello in cui il computer pensa per lungo tempo.	• Il computer risponde automaticamente soltanto se il modo Non Auto è disattivato (consultare il Paragrafo 4.2). • Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3). Per interrompere la ricerca del computer, premi **PLAY**.
Il computer non accetta la tua mossa.	• È il tuo turno? Hai il Re in scacco? La mossa mette il tuo Re in scacco? Hai mosso prima la Torre quando hai eseguito l'arrocco? Stai muovendo su una casella illegale? • Il computer sta pensando. • Hai inserito l'ultima mossa del computer in maniera scorretta (hai premuto le **case di partenza** e **di arrivo** sbagliate).	• Assicurati di conoscere le regole. Usa l'opzione **TAKE BACK** (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa che hai eseguito. • Per interrompere il computer, premi **PLAY**. • Controlla la mossa visualizzata. Premi sulla casa corretta, per completare la mossa del computer.
Sembra che il computer esegua mosse illegali o irrazionali.	• Il computer ha eseguito una mossa speciale (en passant, arrocco, promozione del pedone). • La posizione sulla scacchiera non è corretta. • Potresti trovarti su un Livello di Divertimento, dove il computer rallenta deliberatamente il gioco.	• Ripassa le regole degli scacchi. Usa l'opzione **TAKE BACK** (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa. • Verifica la scacchiera (vedi il Paragrafo 4.1). • Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3).
Il computer non emette alcun rumore.	• Il tasto **SOUND** (SUONO) è stato attivato per disattivare il suono.	• Premi il tasto **SOUND** di nuovo, per riattivare il suono.
Durante il controllo dei pezzi, si visualizza l'orologio.	• Il computer esce dal Modo Verifica, se non si è premuto alcun tasto per circa 3 secondi.	• Inizia la verifica di nuovo premendo uno dei **TASTI SIMBOLO DEI PEZZI**.
Il display salta i secondi, oppure l'intervallo fra i secondi sembra essere irregolare.	• Questo qualche volta accade *mentre il computer sta pensando*.	• Nessuna influenza sulla partita.
Non c'è risposta quando un tasto viene premuto.	• Questo qualche volta accade *mentre il computer sta pensando*.	• Tieni premuto il tasto per 2 o 3 secondi, fino a quando il computer risponde.
Il computer si spegne mentre stai pensando alla tua mossa.	• Se nessuna mossa viene eseguita, o nessun tasto è premuto per 20 minuti, l'unità si spegne per conservare l'energia delle batterie.	• La partita è stata conservata in memoria; per ripristinare il gioco, premi **GO/STOP**.

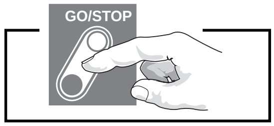
EMPIEZO RÁPIDO

¡Para empezar a jugar en seguida, sin tener que leer el entero manual por primero, siga los pasos siguientes!

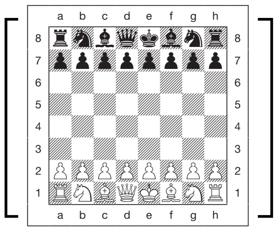
1 Inserte 2 pilas «AA» (AM3/R6) en el ordenador, asegurándose de respetar la polaridad correcta.



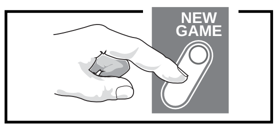
2 Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador. Si no contesta el ordenador, colóquelo de nuevo como indicado en la sección 1.1.



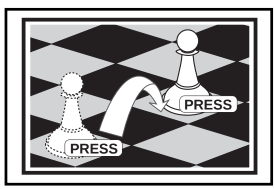
3 Coloque las piezas del ajedrez en su posición inicial de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en el gráfico.



4 Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para volver a colocar el ordenador.

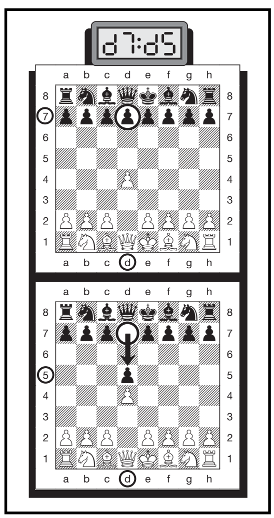


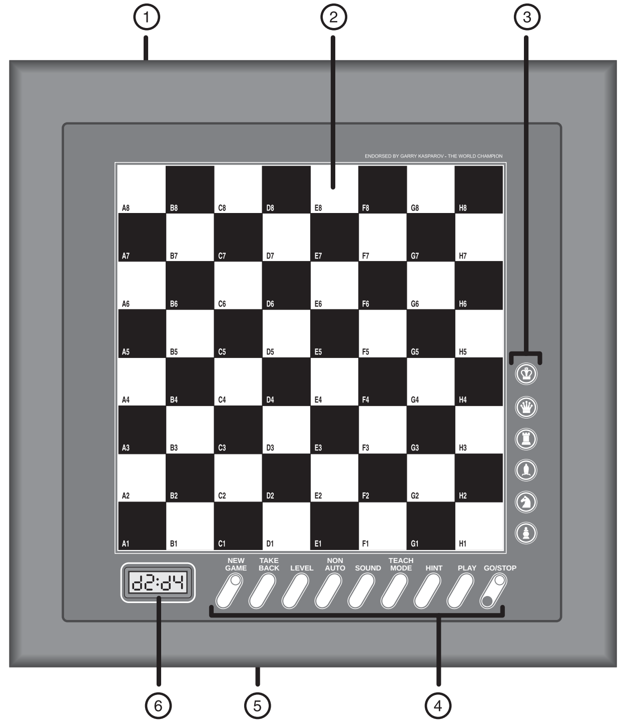
5 Haga las jugadas desplazando las piezas en el ajedrez. Pulse suavemente la pieza en su casilla de **comienzo** y de **destino** para cada desplazamiento.



6 Luego que haga una jugada el ordenador, ésa va indicada en la pantalla. La casilla de **comienzo** parpadea. Pulse la pieza del ordenador en la casilla de **comienzo** (casilla d7 en este ejemplo). A continuación, la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Pulse la casilla de **destino** (d5 en este ejemplo) para acabar la jugada del ordenador. ¡Y eso es todo!

Haga su próxima jugada como descrito arriba.
*Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** en cualquier momento para apagar el ordenador. ¡Disfrute!*





TECLAS Y FUNCIONES

1. **COMPARTIMENTO DE PILAS:** En la base de la unidad. Funciona con 2 pilas alcalinas «AA» (AM3/R6).
2. **TABLERO SENSIBLE:** Cada casilla está equipada con un detector que percibe automáticamente el desplazamiento de las piezas.
3. **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA:** Se utilizan para verificar las posiciones y seleccionar los modos de enseñanza. Se utilizan también para coronar un peón.
4. **TECLAS DE PARTIDA**
   - **NEW GAME (PARTIDA NUEVA):** Se pulsa para colocar el ordenador de nuevo para una nueva partida.
   - **TAKE BACK (RETROCESO):** Se pulsa para cancelar la última jugada individual efectuada. Se puede anular dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.
   - **LEVEL (NIVEL):** se pulsa para pasar al modo nivel.
   - **NO AUTO (NON AUTOMÁTICO):** Se pulsa para pasar al modo non automático, que permite que las jugadas se hagan a mano.
   - **SOUND (SONIDO):** Se pulsa para activar o desactivar el sonido.
   - **TEACH MODE (MODO DE ENSEÑANZA):** Se pulsa para pasar al modo enseñanza.
   - **HINT (AVISO):** Se pulsa esta tecla para que el ordenador le sugiera una jugada.
   - **PLAY (JUGAR):** Se pulsa para cambiar bandos con el ordenador. Se pulsa también para obligar el ordenador a jugar mientras está pensando.
   - **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR):** Se pulsa para encender y apagar el ordenador. La posición actual queda en memoria cuando se apaga el ordenador.
5. **ACL (Reinicialización):** En la base de la unidad. Se usa para eliminar las descargas estáticas después de insertar pilas nuevas.
6. **VENTANA DE VISUALIZACIÓN:** Se usa para mostrar las jugadas, informaciones y los relojes de ajedrez. Sirve también para seleccionar los niveles de juego y los modos de enseñanza, y para verificar los peones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

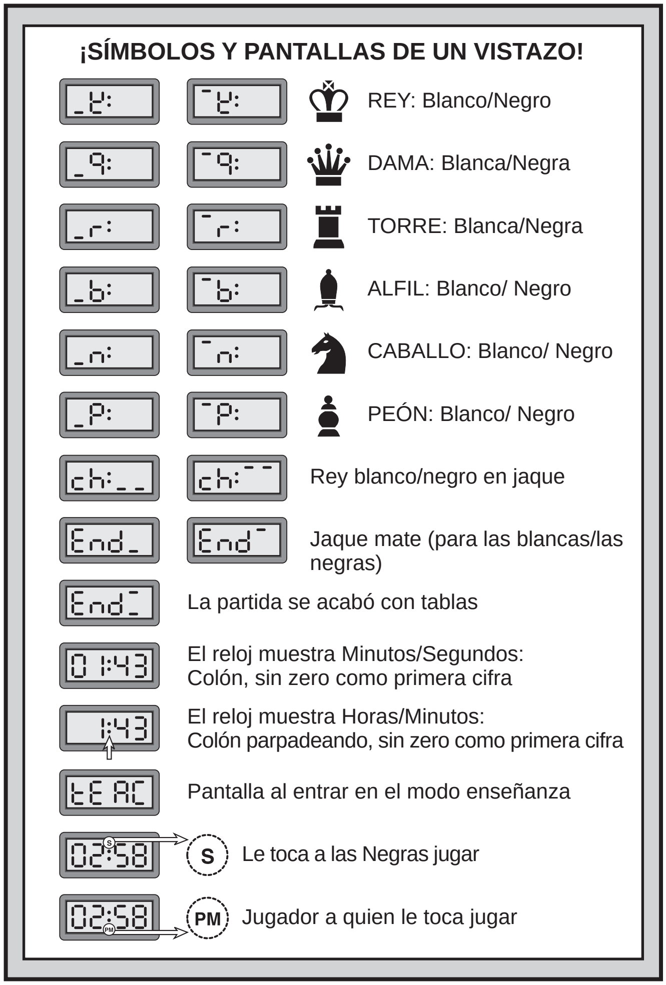
¡Bienvenidos en el mundo extraordinario del ajedrez!¡Que usted sea un principiante o que ya conozca este juego formidable, aprovechará ese nuevo ordenador de ajedrez de numerosas maneras! ¡Ese ordenador, combinación única de adversario y profesor, está siempre pronto para jugar, donde quiera! La sección *Empiezo rápido* al principio de ese manual le permite empezar a jugar en seguida, y encontrará más detalles acerca del funcionamiento del juego en la Sección 1. Una vez que esté acostumbrado con las bases del juego, siga explorando el resto del manual – ¡y descubrirá muy pronto una variedad de otras funciones especiales y de opciones de juego muy apasionantes!

A propósito, su ordenador conoce y respeta todas las reglas populares del ajedrez – ¡y puede estar seguro que nunca le hará trampas! Para aquellos que nunca jugaron a ajedrez, hemos incluido en ese manuel un resumen breve de las reglas,¡para que puedan empezar! ¡Si necesita más información, le aconsejamos que haga una visita en su biblioteca local donde encontrará sin duda una mina de informaciones interesantes acerca del ajedrez!

1. ¡EMPECEMOS!

1.1 Primero inserte las pilas

Su ordenador de ajedrez funciona con 2 pilas «AA» (tipo AM3/R6). Inserte las pilas en el compartimento de pilas ubicado en la base de la unidad, como indicado en *Empiezo rápido.* Use pilas alcalinas nuevas para una duración más larga (hasta 200 horas).



Encienda el ordenador pulsando la tecla **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)**. Oirá un pitido para indicar que la partida puede empezar. Si el ordenador no responde (las descargas estáticas pueden bloquearlo), utilice un clip u otro objeto puntiagudo para empujar dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Eso le permite reinicializar el ordenador.

1.2 ¿Está pronto para jugar? ¡Así se empieza!

¡Bueno, ahorita es hora para empezar una partida! Es muy fácil – no tiene más que seguir los pasos siguientes:

a. Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador, si ya no está hecho.
b. Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador para una partida nueva. Coloque las piezas en su posición de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en *Empiezo rápido*.

c. Para jugar una jugada, pulse suavemente la pieza que desea desplazar hastar oír un pitido – el tablero sensible reconocerá la pieza automáticamente, y la pantalla enseñará la casilla activada.
d. Tome esa pieza y púlsela suavemente en la casilla de destino. Oirá un segundo pitido para confirmarle la jugada. ¡Acaba de jugar su primera jugada de la partida! ¡Ahorita le toca al ordenador jugar por las Negras!

A principios de una partida, el ordenador suele jugar muy rápidamente porque juega de memoria, sirviéndose de su «libro» integrado de aperturas. Para más detalles, vea la Seccián 2.9.

1.3 ¡Le toca al ordenador jugar!

Cuando el ordenador juega una jugada, se oye un pitido y la jugada va indicada en la pantalla con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la pieza indicada en la casilla de **origen** que parpadea hasta oír un pitido. Entonces la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Desplace la pieza hasta la casilla de **destino** indicada y pulse esa casilla para acabar la jugada del ordenador. Ahora le toca a usted jugar otra vez…

Sepa que **mientras está pensando el ordenador**, puede suceder que:

- *Usted tenga que pulsar las teclas de partida durante dos a tres segundos antes de que responda el ordenador..*
- *El reloj de ajedrez se salte algunos segundos, y que el intervalo de tiempo entre unos segundos consecutivos le parezca inegal. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida.*

1.4 ¿Cambió de opinión? ¡Cancele!

Cuando juega a ajedrez con el ordenador, nada es «irreversible» – ¡usted puede cambiar de opinión o decidir jugar una jugada distinta en cualquier momento! Puede cancelar dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.

Para cancelar la última jugada, pulse **TAKE BACK (RETROCESO)**. Entonces la pantalla muestra la jugada para cancelar, con la casilla de **comienzo** inicial que parpadea. Pulse la pieza en esa casilla. Ahora puede ver el símbolo de la pieza, el color y la casilla de donde viene. Pulse la pieza en la casilla de **comienzo** que parpadea para acabar el retroceso

Si la jugada cancelada era una captura, el ordenador muestra el tipo de pieza y el color, tan como la posición para recordarle que vuelva a colocar la pieza en el tablero. Pulse esa pieza en la casilla indicada. Para cancelar otra jugada, vuelva a pulsar **TAKE BACK (RETROCESO)**. Para reanudar la partida, puede jugar la jugada siguiente o pulsar **PLAY (JUGAR)** para que sea el ordenador él que juegue.

1.5 ¿Se acabó la partida? ¡Juguemos otra!

¡Que se haya acabado la partida (o que usted la haya abandonada), es muy fácil volver a jugar! Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, y se reinicializará el ordenador, volviendo a colocar todas las piezas en su posición de origen. El mismo nivel de juego sigue efectivo pero lo puede cambiar si lo desea. Vea Sección 3.

IMPORTANTE: *Cuando pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** el ordenador borra la partida en curso de su memoria – ¡procure no pulsar esa tecla por error!*

1.6 ¿Demasiado fácil/difícil? ¡Cambie niveles!

Su ordenador le propone 64 niveles de habilidad.Cada uno corresponde a una casilla en el tablero – ¡lo que hace que la selección de niveles sea muy fácil! ¡Con los modos de enseñanza integrados, usted puede escoger entre 768 combinaciones de niveles!

Para más detalles acerca de todos los niveles de juego y para aprender a seleccionar los niveles, vea la Sección 3.

2. FUNCIONES BÁSICAS ADICIONALES

2.1 ¿A quién le toca jugar? ¡Verifique la pantalla!

¡Es siempre posible con un solo vistazo decir si el ordenador está pensando y a quién le toca jugar! Cuando le toca a usted jugar, «PM» aparece en la pantalla. Cuando le toca a las Negras, «S» aparece en la pantalla.

Aunque resulta siempre muy claro en una partida «normal», cuando usted juega las Blancas y el ordenador juega las Negras, hemos incluido las clarificaciones siguientes para ayudarle en ciertas situaciones especiales:

- *Cuando cambió bandos con el ordenador, de tal manera que usted juega las Negras y el ordenador juega las Blancas: ambos «PM» y «S» aparecen en la pantalla cuando le toca a usted jugar las Negras, y ninguno de ellos aparece cuando le toca al ordenador jugar las Blancas.*
- *Cuando el modo non automático está activado: ambos «PM» y «S» aparecen en la pantalla cuando le tocan a las Negras jugar, y sólo «PM» aparece cuando le toca a las Blancas jugar.*

Para más informaciones acerca del cambio de bandos, vea la Sección 2.6; para más detalles acerca del modo non automático, vea la sección 4.2.

2.2 Jugadas especiales

Capturas: Para capturar una pieza, pulse suavemente la pieza que desea jugar, quite la pieza capturada del tablero y pulse su pieza en la casilla de la pieza capturada.

Al paso: En una captura al paso, el ordenador parpadea la casilla de la pieza para recordarle que quite la pieza capturada del tablero. Pulse la pieza capturada antes de sacarla del tablero.

Enroque: El ordenador reconoce automáticamente un enroque después de que haya sido desplazado el Rey. Después de pulsar el Rey en sus casillas de **origen** y de destino, el ordenador muestra la jugada de la Torre, con la

casilla de **origen** que parpadea. Pulse esa casilla y a continuación la pantalla muestra la casilla parpadeando adonde desplazar la Torre. Pulse la casilla de **destino** de la Torre para acabar la jugada.

Coronación de un peón: ***Cuando corona un peón***, pulse por primero la pieza en su casilla de **origen**, como siempre. El ordenador muestra la casilla de **origen** que parpadea, y el símbolo de la Dama tan como el reloj. Usted dispone entonces de dos posibilidades: *(a) Para coronar el peón a Dama*, no tiene más que acabar la jugada pulsando la casilla de destino. La coronación es efectiva enseguida *(b) para coronar la pieza a Caballo, Alfil, o Torre*, pulse la **TECLA DE SÍMBOLO DE PIEZA** para la pieza que desea coronar (♞, ♝, o ♜) . Este símbolo aparecerá y puede pulsar en la casilla de destino para acabar la jugada. ¡Cuando corona una pieza, no se olvide de cambiar la pieza en el tablero del ajedrez! ***Cuando el ordendor corona una pieza***, la pantalla muestra por primero la jugada, como siempre, con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la casilla de origen, y verá el símbolo de la pieza coronada por el ordenador, tan como la casilla de **destino** que parpadea. ¡No tiene más que pulsar la casilla de **destino**, cambiar la pieza del ordenador en el tablero y seguir jugando!

2.3 Jugadas ilegales

¡El ordenador nunca aceptará una jugada ilegal! Si usted juega una jugada ilegal, oirá un pitido y la pantalla indicará consecutivamente la casilla de **origen** y el tiempo. Entonces usted puede desplazar la pieza hacia otra casilla o pulsar dicha pieza en su casilla de **origen** inicial y luego desplazar otra pieza.

Si no desplaza correctamente tampoco la pieza del ordenador, oirá un pitido de error. Ello significa que usted desplazó una pieza incorrecta o que desplazó la pieza del ordenador hacia una casilla incorrecta. Verifique la pantalla y vuelzâ`a jugar la jugada.

Si pulsa una pieza y que la casilla de **origen** aparece en la pantalla pero que luego usted decide no jugar esta jugada, no tiene más que volver a pulsar esta pieza para cancelar la jugada. Entonces puede jugar otra jugada. Si cambia de opinión después de jugar una jugada, anúlela tan como indicado en la Sección 1.4.

Aviso: ¡Si juega sin el sonido, tenga cuidado porque no se oirán los pitidos de error!

2.4 Jaque, Mate y Tablas

Jaque: Cuando un Rey está en jaque, el ordenador muestra por primero la jugada como siempre. Una vez la jugada acabada, la pantalla indica consecutivamente el tiempo y ch:_ _ (si las Blancas están en jaque) o ch:‾ ‾ (si las Negras están en jaque).

Jaque y mate: Cuando una partida se acaba con jaque y mate, la pantalla parpadea y indica consecutivamente End_ (si ganaron las Blancas) o End‾ (si ganaron las Negras).

Tablas: El ordenador reconoce las tablas por ahogado y las tablas fotográficas. Después de unas tablas, la pantalla enseña End-, junto con la jugada de tablas.

2.5 Interrumpa la búsqueda del ordenador

¿Piensa que al ordenador le cuesta demasiado tiempo para jugar? No hay problemas – ¡lo puede interrumpir en cualquier momento! No tiene más que pulsar **PLAY (JUGAR)** mientras el ordenador está pensando para que se detenga y que juegue la jugada en la que estaba pensando..

Esta función puede resultar muy práctica para los impacientess – y cuanto más cuando está jugando en los niveles de profundidad fija C6 y superiores, cuando el ordenador puede pensar una hora o más antes de jugar.

2.6 Cambie bandos con el ordenador

Para cambiar bandos con el ordenador, pulse **PLAY (JOUER)** cuando le toca a usted jugar – y el ordenador jugará la jugada siguiente para su bando. ¡Puede cambiar bandos tantas veces como lo quiera!

¿Quiere que el ordenador juegue la primera jugada para las Blancas a principios de la partida? ¡Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador, luego pulse **PLAY (JUGAR)**!

¿Quiere que el ordenador juegue a ajedrez contra sí mismo? Pulse **PLAY (JUGAR)** después de cada jugada – y observe el ordenador mientras va jugando para cada bando en el tablero del ajedrez, una jugada después de la otra. ¡Estudie sus estrategias, y mejorará su habilidad!

Cuando cambia bandos con el ordenador de tal manera que usted acaba jugando las Negras y el ordenador las Blancas, las indicaciones acerca del bando» al que le toca jugar» son las siguientes: «PM» y «S» aparecerán en la pantalla cuando le toque a usted jugar las Negras, y ninguno de los dos aparecerá cuando le toque al ordenador jugar las Blancas.

2.7 ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

Es fácil pedirle ayuda al ordenador, en cualquier momento. ¡Cuando le toca a usted jugar, no tiene más que mantener pulsada la tecla **HINT (SUGERENCIA)** y el ordenador le hará una sugerencia para la jugada!

*Por fovar tome en nota que si pulsa la tecla **HINT** repetidamente en ciertas situaciones, podrá obtener más de una sugerencia de jugada. Le puede costar unos segundos al ordenador para sugerir una jugada, y sobre todo en el caso de posiciones complicadas.*

2.8 Relojes de ajedrez

El ordenador está equipado con un reloj de ajedrez integrado que controla el tiempo con una pantalla de 4 cifras que muestra el tiempo total agotado para el bando al que le toca jugar (el ordenador o el jugador) mientras ese bando va pensando. Aquí abajo está una manera fácil de diferenciar de un solo vistazo las pantallas del tiempo:

- *En la primera hora, la pantalla muestra **MM:SS** (Minutos:Segundos), **con un** colón en el medio **y un zero al principio**.*

- *Si el tiempo total agotado sobrepasa una hora, la pantalla enseña **HH:MM** (Horas; Minutos) con un colón que **parpadea** en el medio y sin ningún **zero al principio**.*

Tome en nota los puntos siguientes acerca de los relojes de ajedrez:

- *En ciertas situaciones los relojes se detienen, por ejemplo cuando se anula una jugada o cuando se cambia o verifica niveles. En estos casos, los tiempos son almacenados en memoria, y los relojes reanudan cuando sigue la partida.*
- *A veces, mientras el ordenador está pensando, la pantalla puede saltarse unos segundos, o el intervalo entre segundos consecutivos puede parecer inegal. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida**.***

2.9 Aperturas integradas

A principios de una partida, el ordenador suele jugar instantáneamente en muchos niveles. Eso se debe a que está jugando de memoria, utilizando su proprio «libro» integrado de aperturas, que lleva las aperturas más famosas. Si la posición actual en el tablero existe en su libro, el ordenador juega su jugada automáticamente en función de dicha posición, sin tener que pensar en la jugada.

2.10 Función parada automática

Cuando le toca a usted jugar y que usted no pulsó ni desplazó ninguna pieza en los últimos 20 minutos, el ordenador se apaga automáticamente para ahorrar las pilas. Para reanudar la partida, pulse **GO/STOP (ENCENDER/ APAGAR)** para volver a encender el ordenador. *Tome en nota que no se apaga el ordenador mientras está pensando.*

2.11 Memoria de partida

Si por cualquier razón usted desea interrumpir la partida, lo puede hacer pulsando la tecla **GO/STOP (APAGAR/ ENCENDER)**. Entonces, se interrumpe la partida y el ordenador la almacena en memoria durante un máximo de dos años (con pilas alcalinas nuevas). Cuando vuelve a encender el ordenador, no tiene más que reanudar la partida allí donde la dejó.

3. LOS NIVELES DE JUEGO

¡Ese ordenador le deja escoger entre 768 ajustes de niveles (incluyendo los niveles de enseñanza), lo que le permite aprender de veras y hacerse mejor! Al ajustar los niveles, no se olvide que ¡cuanto más tiempo el ordenador tiene para pensar, mejor juega – tan como un ser humano!

---

*Lea por favor **«¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!»** para un resumen de todos los niveles.*

Como está indicado en el diagrama de selección de niveles, cada nivel de juego corresponde a una de las 64 casillas en el tablero. Los niveles van compartidos entre tres grupos distintos: ***Los niveles de diversión*** (Casillas A1-B8), ***Los niveles de profundidad fija*** (Casillas C1-D6) y ***Los niveles casuales*** (Casillas E1-H8). En los niveles superiores, el ordenador piensa con más profundidad y se convierte en un adversario más desafiante. El nivel más alto de cada grupo trae las mejores jugadas que el ordenador pueda efectuar en los límites de las restricciones de dicho nivel. ¡Experimente – empiece con algunos de los niveles más bajos, y conforme se convierte en un mejor jugador, va avanzando hasta los niveles más altos!

Tome en nota que en algunos de los niveles más altos, le puede costar al ordenador mucho tiempo en jugar. Si quiere que el ordenador deje de pensar y que juegue, no tiene más que pulsar la tecla **PLAY (JUGAR)**, cuando quiera.

Pulse **LEVEL (NIVEL)** para entrar en el modo nivel, y el nivel en curso aparecerá, la pantalla indicará consecutivamente la casilla del nivel y el nombre del nivel. Por ejemplo, el nivel A4 (Nivel de diversión) va indicado con L:A4 y Fu 4. Para cambiar niveles, no tiene más que pulsar una de las casillas en el tablero (utilice el diagrama de selección de niveles como guía) y la pantalla mostrará ese nivel. Vuelva a pulsar **LEVEL (NIVEL)** para salir del modo niveles. El último nivel de juego que usted escogió es el nivel efectivo.

Otros puntos importantes acerca de los niveles:

- *Si pulsa **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel,pero que luego decide no cambiar niveles, pulse **LEVEL** otra vez para salir sin efectuar ningun cambio.*
- *Usted puede utilizar **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel de juego mientras el ordenador está pensando, pero tiene que esperar que le toque a usted jugar para cambiar de niveles.*
- *Si pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, el ordenador se reinicializa, almacenando en memoria el nivel de juego en curso.*

3.1 Niveles de Diversión (Casillas A1-B8)

CASILLA DE NIVEL	*PANTALLA ALTERNANDO*	*CASILLA DE NIVEL*	*PANTALLA ALTERNANDO*
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Si usted es un principiante o un aficionado, los niveles de diversión son para usted – le dan la oportunidad de vencer el ordenador -¡para cambiar! En estos niveles, el ordenador no busca interminablemente la mejor jugada posible, como lo haría en otros casos. Al contrario, no se fija en los puntos y escoge las jugadas al azar para simplificar la partida – y en algunos casos juega unas jugadas que no son las

¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!

1. 

Pulse LEVEL (NIVEL) para entrar en el modo Nivel.

2. **Luego seleccione su nivel, ayudándose del diagrama en la derecha. No tiene más que localizar la casilla de su nivel y que pulsar dicha casilla para seleccionar este nivel y para mostrarlo en la pantalla**.

   Por ejemplo: para seleccionar el nivel G2 (con una velocidad promedia de reacción de 25 segundos por jugada), pulse la casilla G2. La pantalla alterna entre L:G2 y 00:25.

3. 

Para acabar, vuelva a pulsar LEVEL (NIVEL) para salir del modo Nivel. *¡Ahora puede empezar a jugar en el nuevo nivel seleccionado*!

Nivel de diversión 8 Fu 8 A8	Nivel de diversión 16 Fu 16 B8	Búsqueda de 3+ jugadas por cada bando Fd 8 C8	Búsqueda de 6 jugadas por cada bando Fd 16 D8	8 seg. por jugada 00:08 E8	16 seg. por jugada 00:16 F8	55 seg. por jugada 00:55 G8	15 min. por jugada 15:00 H8
Nivel de diversión 7 Fu 7 A7	Nivel de diversión 15 Fu 15 B7	Búsqueda de 3 jugadas por cada bando Fd 7 C7	Búsqueda de 5++ jugadas por cada bando Fd 15 D7	7 seg. por jugada 00:07 E7	15 seg. por jugada 00:15 F7	50 seg. por jugada 00:50 G7	10 min. por jugada 10:00 H7
Nivel de diversión 6 Fu 6 A6	Nivel de diversión 14 Fu 14 B6	Búsqueda de 2++ jugadas por cada bando Fd 6 C6	Búsqueda de 5+ jugadas por cada bando Fd 14 D6	6 seg. por jugada 00:06 E6	14 seg. por jugada 00:14 F6	45 seg. por jugada 00:45 G6	6 min. por jugada 06:00 H6
Nivel de diversión 5 Fu 5 A5	Nivel de diversión 13 Fu 13 B5	Búsqueda de 2+ jugadas por cada bando Fd 5 C5	Búsqueda de 5 jugadas por cada bando Fd 13 D5	5 seg. por jugada 00:05 E5	13 seg. por jugada 00:13 F5	40 seg. por jugada 00:40 G5	5 min. por jugada 05:00 H5
Nivel de diversión 4 Fu 4 A4	Nivel de diversión 12 Fu 12 B4	Búsqueda de 2 jugadas por cada bando Fd 4 C4	Búsqueda de 4++ jugadas por cada bando Fd 12 D4	4 seg. por jugada 00:04 E4	12 seg. por jugada 00:12 F4	35 seg. por jugada 00:35 G4	4 min. por jugada 04:00 H4
Nivel de diversión 3 Fu 3 A3	Nivel de diversión 11 Fu 11 B3	Búsqueda de 1++ jugada por cada bando Fd 3 C3	Búsqueda de 4+ jugadas por cada bando Fd 11 D3	3 seg. por jugada 00:03 E3	11 seg. por jugada 00:11 F3	30 seg. por jugada 00:30 G3	3 min. por jugada 03:00 H3
Nivel de diversión 2 Fu 2 A2	Nivel de diversión 10 Fu 10 B2	Búsqueda de 1+ jugada por cada bando Fd 2 C2	Búsqueda de 4 jugadas por cada bando Fd 10 D2	2 seg. por jugada 00:02 E2	10 seg. por jugada 00:10 F2	25 seg. por jugada 00:25 G2	2 min. por jugada 02:00 H2
Nivel de diversión 1 Fu 1 A1	Nivel de diversión 9 Fu 9 B1	Búsqueda de 1 jugada por cada bando Fd 1 C1	Búsqueda de 3++ jugadas por cada bando Fd 9 D1	1 seg. por jugada 00:01 E1	9 seg. por jugada 00:09 F1	20 seg. por jugada 00:20 G1	1 min. por jugada 01:00 H1
NIVELES DE DIVERSIÓN		NIVELES DE PROFUNDIDAD FIJA		NIVELES CASUALES			

Para más detalles, vea la Sección 3.

mejores que haya encontrado. Esa variabilidad hace que el ordenador sea propenso a hacer errores de juicio de un carácter muy humano.¡Derrote el ordenador capitalizando en sus errores, y quizás muy rápido se dé cuenta de que puede derrotar a sus amigos de la misma manera! Los niveles de diversión son fáciles al principio y se hacen algo más complicado conforme va avanzando, lo que le permite mejorar poco a poco su destreza al ajedrez.

3.2 Niveles de profundidad fija (Casillas C1-D8)

CASILLA DE NIVEL	PROFUNDIDAD DE LA BÚSQUEDA	PANTALLA ALTERNANDO
C1	1 jugada por cada bando	L:c1 / Fd 1
C2	1 jugada por cada bando+	L:c2 / Fd 2
C3	1 jugada por cada bando++	L:c3 / Fd 3
C4	2 jugadas por cada bando	L:c4 / Fd 4
C5	2 jugadas por cada bando+	L:c5 / Fd 5
C6	2 jugadas por cada bando++	L:c6 / Fd 6
C7	3 jugadas por cada bando	L:c7 / Fd 7
C8	3 jugadas por cada bando+	L:c8 / Fd 8
D1	3 jugadas por cada bando++	L:d1 / Fd 9
D2	4 jugadas por cada bando	L:d2 / Fd 10
D3	4 jugadas por cada bando+	L:d3 / Fd 11
D4	4 jugadas por cada bando++	L:d4 / Fd 12
D5	5 jugadas por cada bando	L:d5 / Fd 13
D6	5 jugadas por cada bando+	L:d6 / Fd 14
D7	5 jugadas por cada bando++	L:d7 / Fd 15
D8	6 jugadas por cada bando	L:d8 / Fd 16

En los niveles de profundidad fija, la profundidad de búsqueda del ordenador está limitada a un cierto número de jugadas, o "jugada por cada bando". Por ejemplo, en el nivel C1, el ordenador busca a una profundidad de una sola jugada por cada bando. Por lo tanto, no anticipa más que una jugada individual. Así, en ese nivel, suele saltarse un mate en una jugada. ¡Eso hace que la partida resulte más fácil y permite a los principiantes vencer el ordenador! Utilice esos niveles para mejorar su destreza – ¡conforme va dominando cada nivel, pase al nivel superior!

Los niveles marcados con el señal plus (+ y ++) indican unos pequeños aumentos en la profundidad de la búsqueda.

En esos niveles, el ordenador anticipa dicho número de jugada por un bando, además de *algunas jugadas adicionales* (+), o *algunas jugadas adicionales especiales* (++).

Tome en nota que en ciertos niveles de profundidad fija, le puede costar tiempo en jugar al ordenador.

*En los niveles G6 y superiores, no es raro que al ordenador le cueste una hora o más en jugar. ¡Eso es normal en estos niveles especiales! Para interrumpir el ordenador y obligarle a jugar, pulse **PLAY (JUGAR)**.*

3.3 Niveles Casuales (Casillas E1-H8)

CASILLA DE NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA ALTERNANDO
E1	1 segundo	L:E1 / 00:01
E2	2 segundos	L:E2 / 00:02
E3	3 segundos	L:E3 / 00:03
E4	4 segundos	L:E4 / 00:04
E5	5 segundos	L:E5 / 00:05
E6	6 segundos	L:E6 / 00:06
E7	7 segundos	L:E7 / 00:07
E8	8 segundos	L:E8 / 00:08
F1	9 segundos	L:F1 / 00:09
F2	10 segundos	L:F2 / 00:10
F3	11 segundos	L:F3 / 00:11
F4	12 segundos	L:F4 / 00:12
F5	13 segundos	L:F5 / 00:13
F6	14 segundos	L:F6 / 00:14
F7	15 segundos	L:F7 / 00:15
F8	16 segundos	L:F8 / 00:16
G1	20 segundos	L:G1 / 00:20
G2	25 segundos	L:G2 / 00:25
G3	30 segundos	L:G3 / 00:30
G4	35 segundos	L:G4 / 00:35
G5	40 segundos	L:G5 / 00:40
G6	45 segundos	L:G6 / 00:45
G7	50 segundos	L:G7 / 00:50
G8	55 segundos	L:G8 / 00:55
H1	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2	2 minutos	L:H2 / 02:00
H3	3 minutos	L:H3 / 03:00
H4	4 minutos	L:H4 / 04:00
H5	5 minutos	L:H5 / 05:00
H6	6 minutos	L:H6 / 06:00
H7	10 minutos	L:H7 / 10:00
H8	15 minutos	L:H8 / 15:00

Los niveles casuales le permiten controlar la fuerza del ordenador limitando el tiempo que tiene para pensar en sus jugadas. Cuando escoge uno de estos niveles, determina en realidad el tiempo del que dispone el ordenador para jugar una jugada. Conforme se va subiendo en los niveles, el ordenador se hace más fuerte – ¡cuanto más tiempo tiene para jugar, mejor juega!

Tome en nota que a finales y a principios de una partida, el ordenador suele jugar más rápidamente.

¡ ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!

1. Pulse **NEW GAME (NUEVA PARTIDA)** y coloque las piezas en su posición de comienzo inicial.
2. Pulse **ROOK (TORRE)**. (_r:A1)
   Pantalla: Torre Blanca en casilla A1.
3. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez. (_r:H1)
   Pantalla: Torre Blanca en casilla H1.
4. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez. (¯r:A8)
   Pantalla: Torre Negra en casilla A8.
5. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez. (¯r:H8)
   Pantalla: Torre Negra en casilla H8.
6. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez. (_r:_ _)
   Pantalla: Ya no quedan torres. ¡Repita los pasos para cualquier otra pieza! Para seguir, juegue la jugada siguiente.

Para más detalles, vea la Sección 4.1.

4. MODOS ESPECIALES PARA EXPLOTAR

4.1 Modo verificación

*Lea la sección **«¡ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!»** por un ejemplo detallado del uso del modo verificación.*

¡Si agitó el tablero o si piensa que la posición de las piezas en el tablero está incorrecta, el ordenador puede verificar la posición de todas las piezas para usted!

Cuando le toca a usted jugar, pulse una de las **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**. El ordenador mostrará el símbolo de dicha pieza, tan como la posición en el tablero de la primera pieza de este tipo. Pulse repetidamente dicha **TECLA SÍMBOLO DE PIEZA** para ver la posición en el tablero de todas las piezas de este tipo. Primero vendrán indicadas las piezas Blancas (_), luego las piezas Negras (¯). Cuando ya no quedan piezas de este tipo, el ordenador emite un doble pitido y muestra dos guiones (por ejemplo .._b:_ _ si ya no quedan alfiles en el tablero). Luego vuelve a mostrar la pantalla anterior de la partida.

Para verificar otras piezas, vuelva a seguir los mismos pasos utilizando las otras **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA.** Cuando haya terminado, juegue su jugada siguiente.

Tome en nota que el ordenador saldrá automáticamente del modo verificación si usted no pulsa ninguna tecla durante unos tres segundos.

4.2 Modo no automático

Lo normal es que el ordenador responda con una jugada después de que usted juega una. Sin embargo, si pulsa **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** para pasar al modo no automático, ¡podrá jugar el número de jugadas que desea,

ESPAÑOL

¡SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA!

En este ejemplo estudiamos los Alfiles y Torres. *No se olvide de que los Peones y los Reyes siempre están en el tablero.*

TEACH MODE — tEAC — 1. Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**.

tE_b — 2. Pulse **BISHOP (ALFIL)**. *Alfiles añadidos. En el tablero: Peones. Reyes. Alfiles.*

tEbr — 3. Pulse **ROOK (TORRE).** *Torres añadidas. En el tablero: Peones. Reyes.Alfiles. Torres.*

TEACH MODE — 4. Vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. EL ordenador se reinicializa para otra partida con sólo los Peones, los Reyes, los Alfiles y las Torres en el tablero–¡ asegúrese de no colocar otras piezas en el tablero!

Para más detalles, vea Sección 4.3.

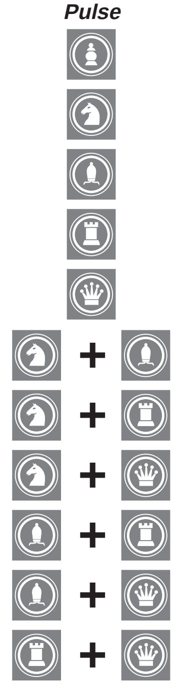
una por una, sin dejar que el ordenador reaccione! Esa función puede ser utilizada de distintas maneras:

- *Para jugar partidas magistrales. ¡Pulse* ***PLAY (JUGAR)*** *cuando quiera para ver qué jugada hubiera jugado el ordenador!*
- *Para estudiar líneas de aperturas del libro jugándolas a mano.*
- *Para volver a jugar cualquier posición en el tablero, con el fin de estudiar la mejor posible.*
- *Para jugar a ajedrez con un amigo, con el ordenador actuando como árbitro. ¡Controlará la partida, verificando la legalidad de todas las jugadas y contando el tiempo agotado para cada bando! Si usted necesita ayuda para una jugada, pulse* ***PLAY (JUGAR)*** *y el ordenador jugará la jugada siguiente para usted.* ¡Una vez el ordenador haya jugado, el modo no automático siga activado y puede seguir la partida!

Para salir del modo no automático y volver al modo de partida normal, puede volver a pulsar la tecla **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** en cualquier momento. Se oirá un doble pitido para confirmar que ya está cancelado este modo. Tome en nota que este modo se cancela automáticamente también cuando se pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**.

Nota: Cuando está activado el modo no automático, las indicaciones relativas al «bando al que le toca jugar» son las siguientes: ambos «PM» y «S» aparecen cuando le toca a las Negras jugar y cuando le toca a las Blancas, sólo «PM» aparece.

UN RESUMEN DE LOS MODOS DE ENSEÑANZA



Para estudiar…	*Pantalla*
Peones+Reyes	tE_P
Peones+Reyes+ Caballos	tE_n
Peones+Reyes+ Alfiles	tE_b
Peones+Reyes+ Torres	tE_r
Peones+Reyes+ Damas	tE_9
Peones+Reyes+ Caballos+Alfiles	tEnb
Peones+Reyes+ Caballos+Torres	tEnr
Peones+Reyes+ Caballos+Damas	tEn9
Peones+Reyes+ Alfiles+Torres	tEbr
Peones+Reyes+ Alfiles+Damas	tEb9
Peones+Reyes+ Torres+Damas	tEr9

4.3 Modo de enseñanza

Lea ***«UN RESUMEN DE LOS MODOS DE ENSEÑANZA»*** *para consultar el diagrama de los 11 modos de enseñanza. ¡Además, la sección* ***«SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA»*** *le proporciona un ejemplo ilustrado de ello!*

¡Su ordenador le proporciona 11 modos de enseñanza que le permiten estudiar las jugadas de base y dominar las tácticas de las piezas individuales de ajedrez, una por una! En cada partida de modo de enseñanza, las únicas piezas en el tablero serán los Peones, los Reyes y su selección de un o dos tipos de piezas seleccionadas. ¡Ello permite que los principiantes se fijen en una o dos piezas a la vez, sin ser distraídos por otras piezas en el tablero! Los jugadores más avanzados pueden utilizar los modos de enseñanza para entrenarse utilizando combinaciones seleccionadas.

Cuando le toca a usted jugar, siga los pasos siguientes para seleccionar una de las partidas del modo enseñanza:

a. Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. La pantalla muestra tEAC.
b. Pulse una o dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, según la(s) pieza(s) que desea estudiar. La pantalla mostrará

la(s) pieza(s) seleccionada(s) conforme usted va pulsando las teclas. El diagrama sobre los modos de enseñanza en esta sección muestra todas las distintas combinaciones de piezas tan como las teclas que pulsar para seleccionarlas.

c. Después de acabar su(s) selección(es) de piezas, vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. El ordenador se reinicializará para una nueva partida, utilizando únicamente las piezas que escogió usted. ¡Asegúrese de colocar sólo estas piezas en el tablero!

Tome en nota también las informaciones siguientes acerca de los modos de enseñanza:

- *Si pulsa más de dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, sólo las dos últimas piezas indicadas vendrán seleccionadas cuando pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)** para empezar la partida.*
- *Si no pulsa ninguna **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA** en el paso (b) arriba y que pulsa **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**, saldrá del modo enseñanza y volverá a la partida anterior.*
- *Para salir del modo enseñanza y volver a una partida standard, con 32 piezas, pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** en cualquier momento.*

5. DETALLES TÉCNICOS

5.1 La función ACL

A veces los ordenadores pueden «bloquearse» a causa de descargas estáticas o de numerosas otras perturbaciones eléctricas. Si ello sucediera, utilice un clip o cualquier otro objeto puntiagudo para empujar por lo menos un segundo dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad. Ello permite reinicializar el ordenador.

5.2 Cuidado y mantenimiento

Su ordenador de ajedrez es un instrumento electrónico de alta precisión, y no debe ser manejado con brutalidad. No debe ser sometido a temperaturas extremas y a la humedad. Quite las pilas antes de limpiar la unidad, y no utilice productos químicos o líquidos que podrían dañar el plástico.

Cambie las pilas usadas con pilas nuevas sin demora, ya que pueden dejar escapar y dañar el ordenadorTome en nota lo siguiente acerca de las pilas: ***utilice sólo pilas alcalinas o carbono zinc. No utilice al mismo tiempo pilas nuevas y usadas o pilas de tipo distinto. No recargue pilas no recargables. Utilice sólo las pilas recomendadas o las pilas equivalentes. Asegúrese de verificar la polaridad cuando inserta nuevas pilas. Quite las pilas usadas de la unidad sin esperar. No provoque un cortocircuito de las bornas de alimentación.***

5.3 Especificaciones técnicas

Teclas :	15
Pantalla LCD:	Zona de visualización 18 x 9 mm
Sonido:	Zumbador piezoeléctrico
Pilas:	2 pilas “AA” (AM3/R6) ⎓
Duración de vida de las pilas:	200 horas (alcalinas nuevas)
Dimensiones:	239 x 239 x 20 mm

Por favor guarde estas informaciones para referencia ulterior.

Saitek se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas sin aviso previo en nombre del progreso.

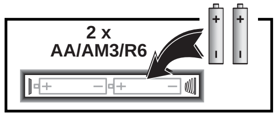
ESPAÑOL

GUÍA DE RESOLUCIONES DE PROBLEMAS		
SÍNTOMAS	**CAUSAS POSIBLES**	**LO QUE HACER**
El ordenador no reacciona o «se bloquea» durante la partida.	• No fueron insertadas correctamente las pilas. • Las pilas son débiles o de mala calidad. • Una descarga estática o una perturbación eléctrica causó un bloqueo.	• Inserte las pilas como indicado en *Comienzo rápido*. • Cambie las pilas • Empuje en el orificio marcado **ACL**, como descrito en la sección 1.1.
La pantalla es débil.	• Las pilas son débiles.	• Cambie las pilas.
El ordenador no quiere jugar las jugadas.	• Quizás el modo non automático está activado. • Puede encontrarse en un nivel donde le cuesta mucho tiempo al ordenador para pensar.	• El ordenador responde automáticamente sólo si está desactivado el modo non automático (vea sección 4.2) • Verifique el nivel (vea Sección 3). Para interrumpir la búsqueda del ordenador, pulse **PLAY**.
El ordenador no quiere aceptar su jugada.	• ¿Le toca a usted jugar?¿Está en jaque su rey?¿Verifique si su próxima jugada pondrá a su rey en jaque? ¿Desplazó por primero la Torre cuando enrocó? ¿Está desplazándose hacia una casilla ilegal? • El ordenador está pensando. • Usted no efectuó bien la última jugada del ordenador o (pulsó una casa de **comienzo** o de **destino** incorrecta).	• ¿Conoce usted las reglas? Utilice la función **TAKE BACK (RETROCESO)** para volver a jugar la última jugada. • Para interrumpir el ordenador, pulse **PLAY (JUGAR)**. • Verifique la jugada indicada. Pulse la casilla correcta para acabar la jugada del ordenador.
Parece que el ordenador juega unas jugadas ilegales o irracionales.	• El ordenador jugó una jugada especial (al paso, enroque, coronación de peón). • La position de sus piezas en el tablero está incorrecta. • Puede encontrarse en un nivel de diversión, donde el ordenador simplifica la partida adrede.	• Vuelva a leer las reglas del ajedrez. Utilice la función **TAKE BACK (RETROCESO)** para volver a jugar la última jugada. • Verifique el tablero (vea Sección 4.1). • Verifique el nivel (vea Sección 3).
El ordenador está silencioso.	• Fue pulsada la tecla **SOUND (SONIDO)** para desactivar el sonido.	• Vuelva a pulsar **SOUND (SONIDO)** para activar el sonido.
El reloj aparece durante la verificación de las piezas.	• El ordenador sale del modo verificación si no se pulsa ninguna tecla durante por lo menos 3 segundos.	• Vuelva a verificar pulsando una de las **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**.
La pantalla se salta segundos o el intervalo entre los segundos parece inegal.	• Eso puede suceder de vez en cuando, *mientras piensa el ordenador.*	• No resultará afectada su partida.
Ninguna reacción cuando se pulsa una tecla.	• Eso puede suceder de vez en cuando, *mientras piensa el ordenador,*	• Deje pulsada la tecla durante 2 a 3 segundos, hasta que el ordenador responda.
El ordenador se apaga mientras usted está pensando en su jugada.	• Si no se juega ninguna jugada o si no se pulsa ninguna tecla durante 20 minutos, la unidad se apaga para ahorrar las pilas.	• Su partida está grabada en memoria. Para reanudar la partida, pulse **GO/STOP (APAGAR/ENCENDER)**.

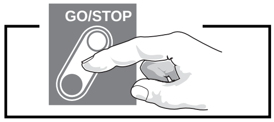
EEN SNELLE START

Om meteen met een schaakpartij te beginnen zonder eerst de hele gebruiksaanwijzing te lezen, volgt u gewoon de stappen hieronder!

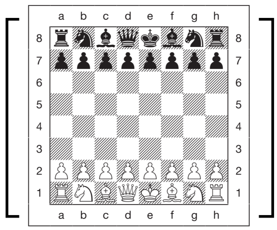
1 Zet twee “AA” (AM3/R6) batterijen in het batterijvak van de computer, waarbij u op de juiste polariteit let.



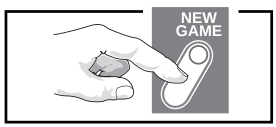
2 Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten. Indien het apparaat niet reageert, moet u het opnieuw instellen zoals beschreven in Deel 1.1.



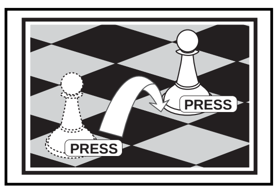
3 Zet de schaakstukken op in de beginstelling voor een nieuwe partij, met de Witte stukken naar u toe zoals aangegeven op de diagram.



4 Druk op **NEW GAME** om de computer in te stellen voor een nieuwe partij.

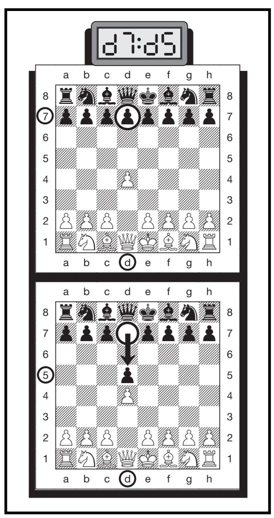


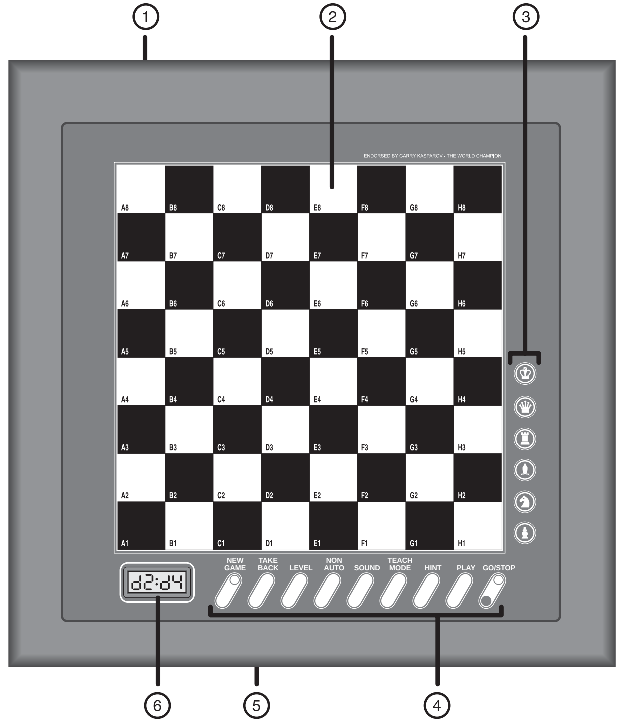
5 Voer uw zetten in door ze op het bord te doen, en de schaakstukken voor elke zet zachtjes op de **van** en **naar** velden aan te drukken.



6 Als de computer zijn zet doet verschijnt die meteen op de display, met een knipperend **van** veld. Druk het stuk van de computer aan op het knipperende **van** veld (in dit voorbeeld Veld d7). Daarna knippert het **naar** veld, druk nu het stuk aan op dat knipperende **naar** veld (hier d5) om de zet af te maken. En dat is alles!

Doe uw volgende zet zoals hierboven beschreven.
*U kunt op gelijk welk ogenblik op **GO/STOP** drukken om de computer uit te zetten. Wij wensen u een spannende partij!*





TOETSEN EN KENMERKEN

1. **BATTERIJVAK:** In de onderzijde van het apparaat. Werkt met twee “AA” (AM3/R6) batterijen.
2. **SENSORSCHAAKBORD:** Elk veld is voorzien van een sensor die automatisch de verplaatsingen van al de stukken registreert.
3. **STUKSYMBOOL TOETSEN:** Worden gebruikt om opstellingen te controleren en Onderricht Modi te selecteren. Ook gebruikt voor de promotie van pionnen.
4. **SPELTOETSEN**
   - **NEW GAME:** Indrukken om voor een nieuwe partij in te stellen.
   - **TAKE BACK:** Indrukken om de laatst gedane individuele terug te nemen. U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet voor elke kleur.
   - **LEVEL:** Indrukken om de Niveau Modus binnen te komen.
   - **NON-AUTO:** Indrukken om de Niet-automatische Modus binnen te komen, waarin u de zetten manueel invoert.
   - **SOUND:** Indrukken om de klank aan of uit te zetten.
   - **TEACH MODE:** Indrukken om de Onderricht Modus binnen te komen.
   - **HINT:** Ingedrukt houden om een suggestie voor een zet te krijgen.
   - **PLAY:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen; indrukken terwijl de computer nadenkt om hem te dwingen een zet te doen.
   - **GO/STOP:** Indrukken om de computer aan en uit te zetten. De huidige opstelling blijft in het geheugen bewaard wanneer u de computer uitzet.
5. **ACL (Opnieuw instellen):** In de onderzijde van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te neutraliseren nadat u nieuwe batterijen heeft ingezet.
6. **DISPLAY VENSTER:** Wordt gebruikt om zetten aan te geven, evenals informatie en schaakklokken. Ook gebruikt om schaakniveaus en Onderricht Modi te selecteren en om stukken te controleren.

INHOUDSTAFEL

INLEIDING

Wij heten u welkom in de wonderlijke wereld van het computerschaken! Of u nu pas begint te leren schaken of dit fantastische spel reeds hebt ontdekt, u gaat op zoveel verschillende manieren uit deze nieuwe schaakcomputer voordeel halen! Hij vormt een unieke combinatie van tegenstander en leermeester, en heeft overal en altijd zin om te spelen! Met de *Snelle Start* aan het begin van de gebruiksaanwijzing kunt u onmiddellijk met een schaakpartij beginnen, terwijl u meer details over de spelwerking vindt in Deel 1. Nadat u vertrouwd bent met de grondbeginselen, kunt u ook de rest van de gebruiksaanwijzing lezen–u ontdekt er algauw een waaier van verschillende speciale kenmerken en spannende spelopties!

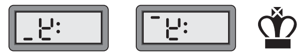
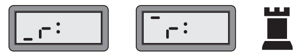
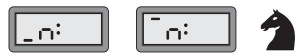
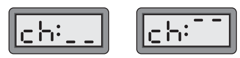
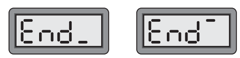
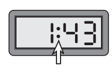
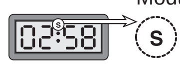
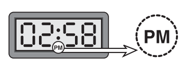
Tussen haakjes, uw computer kent en volgt alle gangbare schaakregels – en u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals speelt! Voor diegenen die nooit eerder geschaakt hebben is er tevens een kort overzicht van de spelregels die u op weg helpen. Voor meer gedetailleerde informatie kunt u steeds terecht in uw locale bibliotheek, waar vast talrijke interessante schaakboeken te vinden zijn!

1. LATEN WE BEGINNEN!

1.1 Eerst, de batterijen inzetten

Uw schaakcomputer werkt op twee “AA” (Type AM3/R6) batterijen. Zet de batterijen in het batterijvak in de onderzijde van het apparaat, zoals getoond in de Snelle Start. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een optimale gebruiksduur (tot 200 uur)!

SYMBOLEN EN DISPLAYS IN EEN OOGOPSLAG!

	KONING: Wit/Zwart
	KONINGIN: Wit/Zwart
	TOREN: Wit/Zwart
	LOPER: Wit/Zwart
	PAARD: Wit/Zwart
	PIONNEN: Wit/Zwart
	Witte/Zwarte Koning staat schaak
	Schaakmat (voor Wit/Zwart)
	De partij is geëindigd in een remise
	Klok die de Minuten/Seconden aangeeft: Vast dubbelpunt, met voorafgaande nul
	Klok die de Uren/Minuten aangeeft: Knipperend dubbelpunt, zonder voorafgaande nul
	Display bij het binnenkomen van de Onderricht Modus
	Zwart aan zet
	Speler aan zet

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken. U hoort dan een pieptoon die aangeeft dat de computer voor een nieuwe partij is ingesteld, en u kunt beginnen. Indien de computer niet reageert (het is mogelijk dat de computer “bevriest” door statische ontlading), drukt u minstens een seconde lang met een papierclip of ander scherp voorwerp in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderzijde van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!

Goed, nu is het tijd om een partij te beginnen! Het is zo gemakkelijk – u volgt gewoon deze stappen:

a. Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten, indien u dit nog niet deed.
b. Druk op **NEW GAME** om uw computer voor een nieuwe schaakpartij in te stellen. Zet de schaakstukken op hun beginstelling, met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven in de *Snelle Start*.

c. Om een zet te doen drukt u zachtjes het schaakstuk dat u wilt verzetten op het bordveld tot u een pieptoon hoort – het sensorbord herkent onmiddellijk uw stuk, en geeft het veld dat u aandrukte op de display aan.
d. Neem dat stuk en druk het zachtjes aan op het veld waar**naar** u het wilt verzetten. U hoort nu een tweede pieptoon, waarmee de computer uw zet bevestigt. En zo heeft u uw eerste volledige zet van de partij gedaan! Vervolgens is de computer aan de beurt om een stuk voor Zwart te verzetten.

Aan het begin van een partij doet de computer zijn zetten vaak onmiddellijk doordat hij uit zijn geheugen speelt, waarin een "boek" van openingszetten is opgeslagen. Voor details hierover, zie Deel 2.9.

1.3 Nu is de computer aan zet

Wanneer de computer een zet doet, piept hij en geeft hij deze zet op de display aan met een knipperend **van** veld. Druk het aangegeven stuk aan op het knipperende **van** veld tot u een pieptoon hoort. Op de display knippert nu het veld waar**naar** hij dat stuk wil verplaatsen. Druk datzelfde stuk zachtjes aan op het aangegeven **naar** veld om de zet van de computer af te maken. En dan bent u weer aan de beurt...

Gelieve erop te letten dat het volgende kan voorvallen **terwijl de computer nadenkt**:

- *Het kan zijn dat u de speltoetsen twee of drie seconden lang ingedrukt moet houden vooraleer de computer reageert.*
- *De klokdisplay kan soms enkele seconden overslaan, en de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden kan ongelijk lijken. Dit heeft echter geen enkele invloed op uw partij.*

1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!

Wanneer u tegen deze computer schaakt staat niets "in steen gegrift" – u kunt op gelijk welk ogenblik van gedachten veranderen of besluiten om toch een andere zet te doen! U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet per kleur.

Om de laatst gespeelde zet terug te nemen drukt u op **TAKE BACK**. De display geeft de terug te nemen zet aan, en het oorspronkelijke **naar** veld knippert. Druk het stuk aan op dat veld. U ziet nu het stuksymbool, kleursymbool en veld waar dat stuk **van**daan kwam. Druk het stuk aan op het knipperende **van** veld om de terugname af te maken.

Indien de teruggenomen zet een slag was, herinnert de computer u eraan het geslagen stuk weer op het bord te zetten door het stuktype en de kleur aan te geven, samen met de positie ervan. Druk dat stuk aan op het aangegeven veld. Om nog een zet terug te nemen drukt u nogmaals op **TAKE BACK**. Om de partij verder te zetten kunt u uw volgende zet doen, of op **PLAY** drukken om de computer de volgende zet te laten doen.

1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!

Telkens u een partij beëindigt (of uw huidige partij opgeeft) is het gemakkelijk om opnieuw te beginnen! Druk op **NEW GAME** en de computer stelt opnieuw in voor een partij, met alle stukken terug in de beginstelling. Hetzelfde spelniveau blijft van kracht, maar u kunt het niveau veranderen indien gewenst zoals beschreven in Deel 3.

BELANGRIJK: *Het drukken op de* ***NEW GAME*** *toets wist de huidige partij uit het geheugen – wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toets te drukken!*

1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

Uw computer biedt 64 verschillende behendigheidsniveaus, die elk met één van de 64 bordvelden overeenkomen - dit maakt het selecteren van niveaus zo gemakkelijk! Samen met de ingebouwde Onderricht Modi heeft u dus keuze uit 768 gecombineerde niveau-instellingen!

Voor volledige details betreffende alle spelniveaus en instructies over de selectie van niveaus, zie Deel 3.

2. BIJKOMENDE BASISKENMERKEN

2.1 Wie is aan zet? Kijk het na op de display!

U kunt steeds in een oogopslag controleren of de computer nu nadenkt en welke kleur aan zet is! Telkens als het uw beurt is om te zetten verschijnt "PM" op de display, terwijl "S" op het scherm aangegeven staat als Zwart aan zet is.

Dit is natuurlijk logisch voor een "gewone" partij waarin u Wit speelt en de computer Zwart, maar om u in bepaalde speciale situaties te helpen vermelden we nog even het volgende:

- *Wanneer u met de computer van kleur verwisselt, zodat u Zwart speelt en de computer Wit: de display geeft zowel "PM" als "S" aan als het uw beurt is om een zet te doen voor Zwart, terwijl geen van beiden aangegeven worden als de computer aan zet is voor Wit.*
- *Wanneer de Non-Auto Modus ingesteld is, geeft de display zowel "PM" en "S" aan als Zwart aan zet is, en enkel "PM" als Wit aan de beurt is.*

Voor informatie over het verwisselen van kleur, zie Deel 2.6; Voor details over de Non-Auto Modus, zie Deel 4.2.

2.2 Speciale schaakzetten

Het slaan: Om te slaan moet u het stuk dat u wilt verzetten zachtjes aandrukken, het geslagen stuk wegnemen en uw stuk op het veld van het geslagen stuk aandrukken.

En passant: Bij het en passant slaan herinnert de computer u eraan dat de geslagen pion moet weggenomen worden, door het veld van de pion knipperend op de display aan te geven. Druk de geslagen pion aan vooraleer u hem van het bord wegneemt.

Rokade: De computer herkent automatisch een rokade

nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden heeft aangedrukt, verschijnt de zet van de Toren met een knipperend **van** veld op de display. Nadat u op dat veld hebt aangedrukt, knippert op de display het veld waar**naar** de Toren moet verzet worden. Druk aan op het **naar** veld van de Toren om de zet af te maken.

Promotie van een pion: Waneer u een pion promoveert, drukt u zoals gewoonlijk eerst uw pion aan op het **van** veld. De computer geeft het **van** veld knipperend aan op de display, samen met het symbool voor de Koningin en de klokdisplay. U heeft nu twee keuzemogelijkheden: *(a) Om tot Koningin te promoveren* maakt u gewoon de zet af door uw pion op het **naar** veld aan te drukken. De promotie gebeurt automatisch. *(b) Om een minor promotie tot Paard, Loper of Toren te doen*, drukt u op de **STUKSYMBOOL TOETS** van het gewenste promotiestuk (♞, ♝, of ♜). Als dat symbool op de display aangegeven wordt, drukt u uw pion aan op het **naar** veld om de zet af te maken. Vergeet niet dat u bij promoties altijd uw stuk op het bord moet verwisselen! ***Wanneer de computer een pion promoveert***, staat zijn zet zoals gewoonlijk eerst op de display aangegeven met een knipperend **van** veld. Druk aan op het **van** veld, en u ziet het symbool van het gepromoveerde stuk van de computer, samen met het knipperende **naar** veld. Druk gewoon aan op het **naar** veld, verwissel het stuk van de computer op het bord, en zet het spel verder!

2.3 Zetten tegen de regels van het spel

Uw computer aanvaardt nooit zetten tegen de regels **van** het spel! Indien u er toch één probeert te doen, hoort u een pieptoon en geeft de display afwisselend het **van** veld en de tijd aan. U kunt dat stuk op een ander veld zetten, of terug op zijn oorspronkelijke **van** veld zetten en een ander stuk verzetten.

U hoort ook een fouttoon wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert. Dit betekent dat u het verkeerde stuk verzet, of dat u het stuk van de computer op het verkeerde veld zet. Kijk het na op de display en doe de zet opnieuw.

Wanneer u besluit een zet toch maar niet te doen nadat u een stuk reeds aandrukte en het **van** veld op de display aangegeven ziet, drukt u gewoon nogmaals op datzelfde veld om te annuleren. U kunt dan een andere zet doen. Indien u van gedachten veranderd nadat de zet helemaal ingevoerd was, kunt u hem terugnemen als beschreven in Deel 1.4.

Opgelet: Wees voorzichtig wanneer u met de klank op Uit speelt - dan u hoort de fouttonen niet!

2.4 Schaak, Mat en Remise

Schaak: Wanneer een Koning schaak staat geeft de computer eerst de zet zoals gewoonlijk aan. Nadat de zet gedaan is, wisselt de display af tussen de tijd en ch:__ (wanneer Wit schaak staat) of ch:¯¯ (als Zwart schaak staat).

Schaakmat: Wanneer een partij in schaakmat eindigt knippert End_ (als Wit gewonnen heeft) op de display, of End¯ (als Zwart gewonnen heeft).

Remise: De computer herkent remises door pat en onmiddellijke drievoudige herhaling. Nadat een remise is voorgekomen knippert End= op de display, samen met de zet die tot remise heeft geleid.

2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken

Vindt u dat de computer te lang nadenkt? Geen probleem – u kunt hem op gelijk welk ogenblik onderbreken! Druk terwijl de computer nadenkt gewoon op **PLAY**, om hem te laten ophouden en onmiddellijk de zet te doen over dewelke hij op dat moment nadacht.

Dit kenmerk komt goed van pas voor de ongeduldige spelers — vooral bij de Bepaalde Diepte Niveaus, waarin de computer soms een uur of langer kan nadenken eer hij een zet doet.

2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

Om met de computer van kleur te verwisselen drukt u op **PLAY** wanneer u aan de beurt bent - de computer doet dan de volgende zet voor uw kleur. U kunt zo vaak van kleur verwisselen als u wenst!

Wilt u dat de computer in het begin van een partij de eerste zet voor Wit doet? Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen, en druk daarna op **PLAY**!

Wilt u de computer tegen zichzelf zien schaken? Druk na elke zet op **PLAY** — en kijk hoe de computer zet na zet beide kleuren op het bord speelt. Dit is een uitstekende manier om zijn strategieën te bestuderen en tegelijk uw eigen spel te verbeteren!

Wanneer u met de computer van kleur verwisselt, zodat u Zwart en de computer Wit speelt, wordt de “kleur aan zet” als volgt op de display aangegeven: Zowel “PM” als “S” worden aangegeven als het uw beurt is om een zet voor Zwart te doen, terwijl geen van beiden worden aangegeven als het de beurt aan de computer is om een zet voor Wit te doen.

2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!

Het is gemakkelijk om hulp aan de computer te vragen telkens wanneer u er nodig heeft. Tijdens uw beurt houdt u gewoon **HINT** ingedrukt, en de computer laat u zijn zetsuggestie zien op de display!

*Let wel dat u bij het herhaaldelijk ingedrukt houden van **HINT** in bepaalde bordstellingen meer dan één hint gaat krijgen. Het kan enkele seconden duren vooraleer de computer de hint aangeeft, vooral bij een ingewikkelde bordstelling.*

2.8 Schaakklokken

Uw computer is voorzien van een ingebouwde schaakklok die de tijd bijhoudt, en aan de hand van een vier-cijfer display de totale voorbije tijd van de kleur aan zet (computer of speler) aangeeft terwijl deze kleur nadenkt. Hier volgt een gemakkelijke methode om in een oogopslag de verschillende tijdsdisplays te onderscheiden:

- *Voor het eerste uur geeft de display **MM:SS** (Minuten:Seconden) aan, met een **vaste** dubbelpunt tussenin en een **voorafgaande nul**.*
- *Indien de totale voorbije tijd meer is dan een uur, ziet u **UU:MM** (Uren:Minuten) aangegeven, met een knipperende dubbelpunt tussenin en zonder **voorafgaande nul**.*

Gelieve ook de volgende punten te noteren in verband met de schaakklokken:

- *De schaakklokken zullen in bepaalde situaties stoppen, zoals bij het terugnemen van zetten of terwijl u het niveau verandert of controleert. In deze gevallen blijft de tijd in het geheugen bewaard, en begint de klok terug te lopen zodra het spel wordt verder gezet.*
- *Het kan gebeuren dat de computer terwijl hij nadenkt enkele seconden overslaat, of dat de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden ongelijk lijkt. Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.*

2.9 Ingebouwde openingen

In het begin van een partij doet de computer in vele niveaus vaak zijn zetten onmiddellijk. Dit komt doordat hij uit het geheugen speelt en gebruik maakt van zijn ingebouwde “boek” van openingszetten, waarin bijna alle belangrijke openingen zijn opgeslagen. Als de huidige bordstelling in zijn boek staat, speelt de computer er automatisch een respons op zonder dat hij nog over zijn zet hoeft na te denken!

2.10 Automatisch uitschakelen

Wanneer het uw beurt is en u drukt gedurende 20 minuten op geen enkele toets, schakelt de computer automatisch uit om de batterijen te besparen. Om uw partij verder te zetten schakelt u het apparaat weer aan door op **GO/STOP** te drukken. *Let wel dat de computer niet uitschakelt terwijl hij zelf nadenkt.*

2.11 Spelgeheugen

Indien u uw partij om één of andere reden wilt stopzetten, kunt u dit doen door op **GO/STOP** te drukken. Het spel wordt dan onderbroken, terwijl de computer uw bordstelling (met nieuwe alkaline batterijen) tot twee jaar lang in het geheugen opslaat. Als u de computer terug aanzet, kunt u gewoon de partij weer opnemen waar u gebleven was!

3. DE SPELNIVEAUS

Met een ruime keuze uit 768 niveaus (de Onderricht Modi inbegrepen), krijgt u van deze computer zeker en vast de kans om te leren en te groeien! Wanneer u een niveau instelt moet er rekening mee houden dat de computer sterker wordt en beter speelt naarmate hij meer tijd krijgt om na te denken - net zoals een echte tegenspeler!

---

*Gelieve te verwijzen naar **“EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!”** voor een overzicht van alle niveaus.*

Zoals aangegeven in de Niveauselectie Tabel, komt elk spelniveau overeen met één van de 64 bordvelden. De niveaus zijn onderverdeeld in drie verschillende groepen: ***Pretniveaus*** (Velden A1-B8), ***Bepaalde Diepte Niveaus*** (Velden C1-D8), en ***Ontspannen Niveaus*** (Velden E1-H8). Hoe hoger het niveau, hoe dieper de computer nadenkt en hoe uitdagender hij wordt als tegenstander. Het hoogste niveau in elk van de groepen levert de beste zetten op waartoe de computer in staat is binnen de beperkingen van dat bepaalde niveau. Experimenteer hier wat mee - begin met de lagere niveaus, en klim geleidelijk op naar hogere niveaus naarmate uw behendigheid groter wordt!

Let wel dat uw computer op sommige hoge niveaus langdurig kan zoeken. Als u de computer wilt dwingen om een zet te doen, kunt u op gelijk welk ogenblik op **PLAY** drukken.

Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen. Het huidige niveau wordt aangegeven, en de display vertoont afwisselend het Niveauveld en de Naam van het niveau. Bij wijze van voorbeeld wordt het Niveau A4 (Pretniveau 4) op de display aangegeven als L:A4 en Fu 4. Om het niveau te veranderen drukt u gewoon op een bordveld (met de Niveauselectie Tabel als gids), en dat niveau wordt op de display aangegeven. Druk opnieuw op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten, met uw pas gekozen spelniveau ingesteld.

Andere belangrijke punten in verband met de niveaus zijn:

- *Wanneer u op **LEVEL** drukt om het niveau te controleren zonder het te veranderen, drukt u daarna nogmaals op **LEVEL** om de modus te verlaten en hetzelfde niveau te behouden.*
- *U kunt de **LEVEL** toets ook gebruiken om het spelniveau te controleren terwijl de computer nadenkt, maar het niveau kan alleen veranderd worden wanneer u zelf aan zet bent.*
- *Het indrukken van **NEW GAME** stelt de computer in voor een nieuwe partij met het huidige spelniveau.*

3.1 Pretniveaus (Velden A1-B8)

NIVEAU VELD	*AFWISSELENDE DISPLAY*	*NIVEAU VELD*	*AFWISSELENDE DISPLAY*
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Bent u een beginnend of onervaren speler? Dan zijn de Pretniveaus er speciaal voor u – zij geven u zelfs de kans om van de computer te winnen! Hier doet de computer immers geen onuitputtelijke zoektocht naar de best mogelijke zet, zoals u normaal van hem kunt verwachten. Daarentegen laat hij de scores terzijde en maakt hij gebruik van een sterke randomizer die zijn spel opzettelijk verzwakt,

EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!

1. LEVEL **Druk op LEVEL om de Niveau Modus binnen te komen.**

2. **Kies vervolgens uw niveau met behulp van de tabel rechts. Zoek gewoon uw niveauveld, en druk aan op dat veld om dat niveau te kiezen en het op de display te zien.**

   Voorbeeld: Om Niveau G2 (met een gemiddelde responstijd van 25 seconden per zet voor de computer) te selecteren drukt u aan op Veld G2. De display geeft afwisselend L:G2 *en* 00:25 *aan.*

   L:G2
   00:25

3. LEVEL **Druk daarna opnieuw op LEVEL om de Niveau Modus te verlaten**. *U kunt nu een partij in het pas gekozen niveau spelen!*

Pret-Niveau 8 Fu 8 A8	Pret-Niveau 16 Fu 16 B8	3+ halfzetten zoekdiepte Fd 8 C8	6 halfzetten zoekdiepte Fd 16 D8	8 sec. per zet 00:08 E8	16 sec. per zet 00:16 F8	55 sec. per zet 00:55 G8	15 min. per zet 15:00 H8
Pret-Niveau 7 Fu 7 A7	Pret-Niveau 15 Fu 15 B7	3 halfzetten zoekdiepte Fd 7 C7	5++ halfzetten zoekdiepte Fd 15 D7	7 sec. per zet 00:07 E7	15 sec. per zet 00:15 F7	50 sec. per zet 00:50 G7	10 min. per zet 10:00 H7
Pret-Niveau 6 Fu 6 A6	Pret-Niveau 14 Fu 14 B6	2++ halfzetten zoekdiepte Fd 6 C6	5+ halfzetten zoekdiepte Fd 14 D6	6 sec. per zet 00:06 E6	14 sec. per zet 00:14 F6	45 sec. per zet 00:45 G6	6 min. per zet 06:00 H6
Pret-Niveau 5 Fu 5 A5	Pret-Niveau 13 Fu 13 B5	2+ halfzetten zoekdiepte Fd 5 C5	5 halfzetten zoekdiepte Fd 13 D5	5 sec. per zet 00:05 E5	13 sec. per zet 00:13 F5	40 sec. per zet 00:40 G5	5 min. per zet 05:00 H5
Pret-Niveau 4 Fu 4 A4	Pret-Niveau 12 Fu 12 B4	2 halfzetten zoekdiepte Fd 4 C4	4++ halfzetten zoekdiepte Fd 12 D4	4 sec. per zet 00:04 E4	12 sec. per zet 00:12 F4	35 sec. per zet 00:35 G4	4 min. per zet 04:00 H4
Pret-Niveau 3 Fu 3 A3	Pret-Niveau 11 Fu 11 B3	1++ halfzet zoekdiepte Fd 3 C3	4+ halfzetten zoekdiepte Fd 11 D3	3 sec. per zet 00:03 E3	11 sec. per zet 00:11 F3	30 sec. per zet 00:30 G3	3 min. per zet 03:00 H3
Pret-Niveau 2 Fu 2 A2	Pret-Niveau 10 Fu 10 B2	1+ halfzet zoekdiepte Fd 2 C2	4 halfzetten zoekdiepte Fd 10 D2	2 sec. per zet 00:02 E2	10 sec. per zet 00:10 F2	25 sec. per zet 00:25 G2	2 min. per zet 02:00 H2
Pret-Niveau 1 Fu 1 A1	Pret-Niveau 9 Fu 9 B1	1 halfzet zoekdiepte Fd 1 C1	3++ halfzetten zoekdiepte Fd 9 D1	1 sec. per zet 00:01 E1	9 sec. per zet 00:09 F1	20 sec. per zet 00:20 G1	1 min. per zet 01:00 H1
PRETNIVEAUS		**BEPAALDE DIEPTE NIVEAUS**		**ONTSPANNEN NIVEAUS**			

Verwijs naar Deel 3 voor meer details.

waardoor hij af en toe zetten doet die niet noodzakelijk de beste zijn die hij kan vinden. Door deze variabiliteit maakt de computer wel eens diepmenselijke beoordelingsfouten. Win van uw computer door uit zijn fouten munt te slaan, en u gaat algauw ontdekken dat u op dezelfde manier ook partijen tegen vrienden kunt winnen! Doordat de Pretniveaus gemakkelijk beginnen en geleidelijk sterker worden, bieden zij u de kans uw spelbehendigheid al spelende te vergroten.

3.2 Bepaalde Diepte Niveaus (Velden C1-D8)

NIVEAU VELD	*ZOEKDIEPTE*	*AFWISSELENDE DISPLAY*
C1	1 halfzet	L:c1 / Fd 1
C2	1 halfzet+	L:c2 / Fd 2
C3	1 halfzet++	L:c3 / Fd 3
C4	2 halfzetten	L:c4 / Fd 4
C5	2 halfzetten+	L:c5 / Fd 5
C6	2 halfzetten++	L:c6 / Fd 6
C7	3 halfzetten	L:c7 / Fd 7
C8	3 halfzetten+	L:c8 / Fd 8
D1	3 halfzetten++	L:d1 / Fd 9
D2	4 halfzetten	L:d2 / Fd 10
D3	4 halfzetten+	L:d3 / Fd 11
D4	4 halfzetten++	L:d4 / Fd 12
D5	5 halfzetten	L:d5 / Fd 13
D6	5 halfzetten+	L:d6 / Fd 14
D7	5 halfzetten++	L:d7 / Fd 15
D8	6 halfzetten	L:d8 / Fd 16

In de Bepaalde Diepte Niveaus wordt de zoekdiepte van de computer beperkt tot een beperkt aantal zetten, of halfzetten. Een “halfzet” is een individuele zet of een zet voor één kleur. Op Niveau C1, bijvoorbeeld, is de zoekdiepte van de computer beperkt tot één halfzet, wat betekent dat hij slechts één individuele zet vooruit kijkt. Hierdoor gebeurt het soms dat hij in dit niveau een mat in één overziet. Dit brengt een zwakker spel met zich mee, zodat beginnende spelers meer kansen krijgen om van de computer te winnen! Gebruik deze niveaus om uw behendigheid te scherpen – telkens u in één niveau van de computer gewonnen heeft gaat u naar een hoger niveau!

De niveaus waaraan een plusteken (+ en ++) is toegevoegd wijzen op kleine toenames in de zoekdiepte. In deze niveaus zoekt de computer het bepaald aantal halfzetten vooruit, plus *enkele extra zetten* (+) of *enkele geselecteerde extra zetten meer* (++).

*Noteer dat de computer in sommige van de Bepaalde Diepte Niveaus langdurig over zijn zetten kan nadenken. Vanaf Niveau C6 is het bijvoorbeeld niet ongewoon dat de computer een uur of langer blijft denken. Weet dat dit in deze niveaus volstrekt normaal is! Om het zoeken van de computer te onderbreken en hem te dwingen zijn zet te doen, drukt u gewoon op **PLAY**.*

3.3 Ontspannen Niveaus (Velden E1-H8)

NIVEAU VELD	*TIJD PER ZET*	*AFWISSELENDE DISPLAY*
E1	1 seconde	L:E1 / 00:01
E2	2 seconden	L:E2 / 00:02
E3	3 seconden	L:E3 / 00:03
E4	4 seconden	L:E4 / 00:04
E5	5 seconden	L:E5 / 00:05
E6	6 seconden	L:E6 / 00:06
E7	7 seconden	L:E7 / 00:07
E8	8 seconden	L:E8 / 00:08
F1	9 seconden	L:F1 / 00:09
F2	10 seconden	L:F2 / 00:10
F3	11 seconden	L:F3 / 00:11
F4	12 seconden	L:F4 / 00:12
F5	13 seconden	L:F5 / 00:13
F6	14 seconden	L:F6 / 00:14
F7	15 seconden	L:F7 / 00:15
F8	16 seconden	L:F8 / 00:16
G1	20 seconden	L:G1 / 00:20
G2	25 seconden	L:G2 / 00:25
G3	30 seconden	L:G3 / 00:30
G4	35 seconden	L:G4 / 00:35
G5	40 seconden	L:G5 / 00:40
G6	45 seconden	L:G6 / 00:45
G7	50 seconden	L:G7 / 00:50
G8	55 seconden	L:G8 / 00:55
H1	1 minuut	L:H1 / 01:00
H2	2 minuten	L:H2 / 02:00
H3	3 minuten	L:H3 / 03:00
H4	4 minuten	L:H4 / 04:00
H5	5 minuten	L:H5 / 05:00
H6	6 minuten	L:H6 / 06:00
H7	10 minuten	L:H7 / 10:00
H8	15 minuten	L:H8 / 15:00

In de Ontspannen Niveaus heeft u zelf de sterkte van de computer in de hand, door de tijd te bepalen die hij krijgt om over zijn zetten na te denken. Wanneer u één van deze niveaus kiest, stelt u dus de responstijd in die de computer voor elke zet krijgt. Hoe hoger het niveau, hoe sterker de computer wordt – hij speelt beter naarmate u hem meer tijd geeft!

HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN!

1. Druk op **NEW GAME** en stel de stukken op in de beginstand.
2. Druk op **TOREN**. (Display: _r:A1) *Display: De Witte Toren op Veld A1.*
3. Druk opnieuw op **TOREN**. (Display: _r:H1) *Display: De Witte Toren op Veld H1.*
4. Druk opnieuw op **TOREN**. (Display: ¯r:A8) *Display: De Zwarte Toren op Veld A8.*
5. Druk opnieuw op **TOREN**. (Display: ¯r:H8) *Display: De Zwarte Toren op Veld H8.*
6. Druk opnieuw op **TOREN**. (Display: _r:_ _) *Display: Geen Torens meer.* Herhaal voor andere stukken indien nodig! Doe uw volgende zet om verder te spelen.

Zie Deel 4.1 voor meer details.

Let wel dat de computer tijdens de opening- en eindpartij sneller speelt.

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

4.1 De Controle Modus

*Lees **“HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN”** voor een stap voor stap voorbeeld van het gebruik van de Controle Modus.*

Indien uw schaakstukken omgevallen zijn of u vermoedt dat de bordstelling verkeerd is, kan de computer de plaatsing van alle stukken voor u controleren!

Druk, terwijl u aan zet bent, op een van de **STUKSYMBOOL TOETSEN**. De computer geeft het symbool voor dat stuk op de display aan, samen met de veldpositie van het eerste stuk van dat type. Druk herhaaldelijk op diezelfde **STUKSYMBOOL TOETS** om de plaatsing van alle stukken van dat type te controleren. Alle Witte stukken (_) worden eerst getoond, en daarna alle Zwarte stukken (¯). Wanneer er geen stukken van dat type meer overblijven laat de computer twee pieptonen horen en geeft de display twee strepen aan (bvb. _b:_ _ als er geen Lopers meer op het bord staan). Daarna keert hij terug naar de laatste speldisplay.

Om andere stukken te controleren herhaalt u dezelfde stappen met andere **STUKSYMBOOL TOETSEN**. Wanneer u klaar bent doet u gewoon uw volgende zet.

Noteer dat uw computer de Controle Modus automatisch verlaat als u gedurende ongeveer drie seconden geen enkel toets indrukt.

HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEST!

Hier zullen wij de Lopers en Torens nader bestuderen. *Onthoud dat Pionnen en Koningen altijd op het bord staan.*

TEACH MODE — tEAC — 1. Druk op **TEACH MODE**.

tE_b — 2. Druk op de **LOPER**. *De Lopers worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers.*

tEbr — 3. Druk op de **TOREN**. *De Torens worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers, Torens.*

TEACH MODE — 4. Druk opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt in voor een nieuwe partij, met enkel Pionnen, Koningen, Lopers en Torens op het bord – vergeet niet alleen deze stukken op te stellen!

Voor meer details, zie Deel 4.3.

4.2 De Non-Auto Modus

Normaal gezien reageert de computer automatisch met een tegenzet telkens wanneer u een zet heeft gedaan. Indien u echter op **NON AUTO** drukt komt u de Non-Auto Modus binnen, en kunt u een aantal zetten één voor één invoeren zonder dat de computer mag reageren! Dit speciale kenmerk kan op verschillende manieren gebruikt worden:

- *Speel door meesterschaakpartijen. Druk op **PLAY** om te zien wat de computer in een of andere bordstelling zou doen!*
- *Bestudeer openingslijnen uit het boek door ze manueel in te voeren.*
- *Herspeel tot op een bordstelling van uw keuze om ze nader te bestuderen.*
- *Schaak tegen een vriend, met de computer als scheidsrechter. Hij gaat uw partij overzien, controleren of alle zetten wel degelijk volgens de spelregels gedaan worden, en tegelijk de tijd voor beide kleuren bijhouden! Als u hulp wenst voor uw volgende zet, drukt u op **PLAY** om de computer uw volgende zet te laten doen. De Non-Auto Modus blijft van kracht nadat de computer een zet heeft gedaan, en u kunt uw partij verder zetten!*

Om op gelijk welk ogenblik de Non-Auto Modus te verlaten en naar het normale spel terug te keren, drukt u opnieuw op **NON AUTO**. U hoort dan een dubbele pieptoon die bevestigt dat u deze modus heeft verlaten. Noteer dat de Non-Auto Modus ook automatisch uitgeschakeld wordt als u op **NEW GAME** drukt.

Opmerking: In de Non-Auto Modus wordt de "kleur aan zet" als volgt op de display aangegeven: Zowel "PM" als "S" worden op de display vertoond wanneer Zwart aan de beurt is, terwijl enkel "PM" wordt aangegeven als Wit aan zet is.

OVERZICHT VAN DE ONDERRICHT MODI

Voor het bestuderen van…	*Druk op*	*Display*
Pionnen+Koningen		tE_P
Pionnen+Koningen+ Paarden		tE_n
Pionnen+Koningen+ Lopers		tE_b
Pionnen+Koningen+ Torens		tE_r
Pionnen+Koningen+ Koninginnen		tE_9
Pionnen+Koningen+ Paarden+Lopers	+	tEnb
Pionnen+Koningen+ Paarden+Torens	+	tEnr
Pionnen+Koningen+ Paarden+Koninginnen	+	tEn9
Pionnen+Koningen+ Lopers+Torens	+	tEbr
Pionnen+Koningen+ Lopers+Koninginnen	+	tEb9
Pionnen+Koningen+ Torens+Koninginnen	+	tEr9

4.3 De Onderricht Modus

*Verwijs naar **"OVERZICHT VAN DE ONDERRICHT MODI"** voor een overzicht van de 11 Onderricht Modi. Lees bovendien **"HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEST!"** voor een geïllustreerd voorbeeld!*

Uw computer biedt 11 verschillende Onderricht Modi, die u toestaan basiszetten te bestuderen en de tactieken van individuele schaakstukken één voor één onder de knie te krijgen! Voor elke Onderricht Modus partij zijn de enige stukken op het bord de Pionnen, en Koningen, plus uw keuze van één of twee stuksoorten. Zo krijgen beginners de mogelijkheid zich telkens op slechts één of twee stukken te concentreren, zonder door andere stukken op het bord afgeleid te worden! Gevorderde spelers kunnen de Onderricht Modi gebruiken om met uitgekozen combinaties te oefenen.

Wanneer u aan zet bent, kunt u gelijk wanneer de volgende stappen doen om één van de Onderricht Modi te kiezen:

a. Druk op **TEACH MODE**. De display geeft tEAC aan.
b. Druk op één of twee **STUKSYMBOOL TOETSEN**, afhankelijk van het stuk/de stukken die u wilt bestuderen. Daarop geeft de display het gekozen stuk

of de gekozen stukken aan. Het Overzicht van de Onderricht Modi in dit deel toont u alle mogelijke stukkencombinaties, samen met de toetsen die u moet indrukken om ze te kiezen.

c. Nadat u uw stuk(ken) heeft gekozen, drukt u opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt zich in voor een nieuwe partij met enkel de gekozen stukken. Vergeet niet alleen deze stukken op het bord te zetten!

Gelieve ook het volgende te noteren in verband met de Onderricht Modi:

- *Indien u meer dan twee **STUKSYMBOOL TOETSEN** indrukt, kiest u enkel de laatste twee bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE** om een partij te beginnen.*
- *Indien in stap (b) van hierboven geen enkele **STUKSYMBOOL TOETS** ingedrukt wordt, verlaat u de Onderricht Modus bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE**, en keert u naar uw vorige partij terug.*
- *Om de Onderricht Modus te verlaten en terug te keren naar een standaard partij met 32 stukken, kunt u gelijk wanneer op **NEW GAME** drukken.*

5. TECHNISCHE GEGEVENS

5.1 De ACL-functie

Computers kunnen soms “bevriezen” als gevolg van statische ontlading of andere elektrische storingen. Indien dit voorvalt kunt u met een speld of ander scherp voorwerp gedurende tenminste één seconde drukken in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderkant van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

5.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een precisie elektronisch apparaat en mag niet ruw behandeld of aan extreme temperaturen of vochtigheid blootgesteld worden. Verwijder de batterijen vooraleer u het apparaat reinigt, en gebruik daarbij nooit chemische schoonmaakproducten of vloeistoffen, daar zij het plastic kunnen beschadigen.

Zwakke batterijen moeten onmiddellijk vervangen worden, omdat zij kunnen gaan lekken en de computer beschadigen. Gelieve ook het volgende te noteren in verband met het gebruik van batterijen: ***Gebruik uitsluitend alkaline of zink/carbon batterijen. Meng geen verschillende soorten of oude en nieuwe batterijen. Laad geen batterijen op die niet voor heropladen bestemd zijn. Gebruik uitsluitend de aanbevolen of gelijkaardige batterijen. Let bij het inzetten van batterijen altijd op de juiste polariteit. Verwijder oude batterijen onmiddellijk uit het apparaat. De voedingspunten mogen niet kortgesloten worden.***

5.3 Technische gegevens

Toetsen:	15
LCD-display:	Scherm 18 x 9 mm
Klank:	Piezo-elektrische zoemer
Batterijen:	2 “AA” (AM3/R6) celbatterijen
	Levensduur van de ⎓
Batterijen:	200 uur (nieuwe alkaline)
Afmetingen:	239 x 239 x 20 mm

Gelieve deze informatie bij te houden als referentie.

Saitek behoudt zich in het belang van de vooruitgang het recht voor om technische veranderingen aan te brengen zonder berichtgeving vooraf.

NEDERLANDS

PROBLEMEN OPLOSSEN

PROBLEMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
De computer reageert niet, of “bevriest” tijdens een partij.	• De batterijen zijn verkeerd ingezet. • De batterijen zijn oud of zwak. • Statische ontlading of een elektrische storing is de oorzaak van het “bevriezen”.	• Zet batterijen in zoals beschreven in de *Snelle Start*. • Vervang de batterijen. • Druk in het met **ACL** gemarkeerd gaatje zoals beschreven in Deel 1.1.
De display is donker.	• De batterijen zijn zwak.	• Vervang de batterijen.
De computer doet geen zet.	• De Non-Auto Modus is ingesteld. • U bevindt zich in een niveau waarin de computer langdurig nadenkt.	• De computer reageert enkel automatisch wanneer de Non-Auto Modus op **uit** staat (zie Deel 4.2). • Controleer het niveau (zie Deel 3). Om het zoeken van de computer te onderbreken, druk op **PLAY**.
De computer aanvaardt uw zet niet.	• Bent u aan zet? Staat uw Koning schaak? Gaat uw volgende zet uw Koning schaakzetten? Heeft u uw Toren eerst verzet bij een rokade? Wilt u een stuk naar een illegaal veld verzetten? • De computer denkt na. • U heeft de laatste zet van de computer onjuist uitgevoerd (op het verkeerde **van** of **naar** veld gedrukt).	• Zorg ervoor dat u de spelregels kent. Gebruik **TAKE BACK** om de laatste zet opnieuw te doen. • Druk op **PLAY** de computer te onderbreken. • Controleer de zet op de display. Druk op het juiste veld om de zet van de computer af te maken.
De computer lijkt zetten tegen de regels van het spel of irrationele zetten te doen.	• De computer heeft een speciale zet gedaan (en passant, rokade, promotie van een pion). • Uw bordstelling is niet juist. • Uw bevindt zich in een Pretniveau, waarin de computer opzettelijk zwakker speelt.	• Kijk de spelregels na. Gebruik **TAKE BACK** om de laatste zet opnieuw te doen. • Controleer de bordstelling (zie Deel 4.1). • Controleer het niveau (zie Deel 3).
De computer is stil.	• De **SOUND** toets werd ingedrukt om de klank uit te zetten.	• Druk opnieuw op **SOUND** om de klank terug aan te zetten.
De klok verschijnt op de display terwijl u stukken controleert.	• De computer verlaat de Controle Modus als u gedurende ongeveer 3 seconden geen enkele toets ingedrukt.	• Controleer nogmaals door op één van de **STUKSYMBOOL TOETSEN** te drukken.
De display slaat seconden over of de tijdsduur tussen de seconden lijkt ongelijk.	• Dit kan soms voorvallen *terwijl de computer nadenkt.*	• Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.
De computer reageert niet wanneer u een toets indrukt.	• Dit kan soms voorvallen *terwijl de computer nadenkt.*	• Houd de toets gedurende 2 of 3 seconden ingedrukt, tot de computer reageert.
De computer schakelt vanzelf uit terwijl u over een zet nadenkt.	• Als u gedurende 20 minuten geen zet doet of geen enkele toets indrukt, schakelt de computer vanzelf uit om energie te besparen.	• Uw partij blijft in het geheugen bewaard. Druk op **GO/STOP** om ze te hervatten.

www.saitek.com

XXXXXX   XXX   P/N XXXXXX-XXXXX   0303